PROJETO
DESENHISTAS
AUTODIDATAS

O DESENHO DA FIGURA HUMANA EM TODA SUA EXPRESSÃO

UMA OBRA FUNDAMENTAL PARA A CARREIRA ARTÍSTICA

O DESENHO DA FIGURA HUMANA EM TODA SUA EXPRESSÃO

O DESENHO DA FIGURA HUMANA EM TODA SUA EXPRESSÃO

Andrew Loomis

Título original:
FIGURE DRAWING FOR ALL IT'S WORTH

Tradução e Adaptação por:
Renato Silva

Projeto Desenhistas Autodidatas - 2013

DEDICATÓRIA

PARA TODOS OS JOVENS DOS ESTADOS UNIDOS
QUE TEM RECORRIDO AO DESENHO DA FIGURA
HUMANA COMO MEIO DE VIDA DEDICO ESTE
VOLUME. RESPEITOSAMENTE,

O AUTOR

O DESENHO DA FIGURA HUMANA EM TODA SUA EXPRESSÃO

Andrew Loomis

RECOMENDAÇÃO

Atualmente o mercado nacional não dispõe dessa obra traduzida em português. A elaboração desse trabalho tem por objetivo ajudar os estudantes de arte e desenho de língua portuguesa a entender e aprender os ensinos do mestre Andrew Loomis. A obtenção desse trabalho não exime o leitor da aquisição da obra original. A compra do livro, quer seja em inglês ou em castelhano, ainda é necessária pela qualidade da impressão das ilustrações do autor e pela comodidade e praticidade que só o material impresso pode nos proporcionar. Procure essa obra nas livrarias da sua cidade ou pela Internet em sites especializados em venda de livros importados.

SUMÁRIO, INCLUÍNDO ILUSTRAÇÕES

UM BATE-PAPO INICIAL..... 15

I. INTRODUÇÃO AO DESENHO DA FIGURA HUMANA..... 21

Observe ao Seu Redor..... 22

O Nu como Base..... 23

O Que é a Linha?..... 24

Os Trabalhos dos Iniciantes..... 25

ILUSTRAÇÕES

As Proporções Ideais, Homens..... 26

As Proporções Ideais, Mulheres..... 27

Vários Padrões de Proporções..... 28

As Proporções Ideais nas Várias Idades..... 29

O Diagrama Plano..... 30

O Diagrama Plano..... 31

Determinação Rápida das Proporções..... 32

Proporções por Arcos e Unidades de Cabeças..... 33

Proporções em Relação ao Horizonte..... 34

Os Problemas de João e Maria..... 35

Encontrando as Proporções em Qualquer Ponto na sua Composição..... 36

"Pendurando" os Seus Personagens no Horizonte..... 37

Comecemos a Desenhar: Primeiro a Estrutura do Boneco..... 38

O Movimento da Estrutura do Boneco..... 39

Detalhes da Estrutura do Boneco..... 40

Experimentando a Estrutura do Boneco..... 41

Os Contornos em Relação à Forma Sólida..... 42

O Boneco da Figura Humana..... 43

ILUSTRAÇÕES

Adicionando Volume à Estrutura..... 44

Adicionando Perspectiva aos Sólidos do Boneco..... 45

Os Arcos do Movimento na Perspectiva..... 46

Colocando o Boneco em Qualquer Local ou Nível..... 47

SUMÁRIO, INCLUÍNDO ILUSTRAÇÕES

O Desenho do Boneco a Partir de Qualquer Ponto de Vista..... 48

Combinando os Arcos de Movimento com a Caixa..... 49

Pontos de Referência que Você Deve Saber..... 50

Pontos de Referência que Você Deve Saber..... 51

Esboços de Personagens em Ação Feitos de Imaginação..... 52

Faça Alguns a Partir Destes, Mas Procure Fazer Vários Seus Próprios..... 53

O Boneco Feminino..... 54

Esboço..... 55

O Esqueleto Masculino e Feminino..... 56

II. OS OSSOS E OS MÚSCULOS..... 57

Requisitos Para um Desenho da Figura Humana Bem Sucedido..... 58

ILUSTRAÇÕES

Os Ossos Importantes..... 59

Os Músculos da Frente da Figura Humana..... 60

Os Músculos das Costas da Figura Humana..... 61

Os Músculos do Braço —Vista Frontal..... 62

Os Músculos do Braço em Várias Vistas..... 63

Os Músculos da Perna —Vista frontal..... 64

Os Músculos da Perna —Vista de Trás e Lateral..... 65

Agora é só Aplicar o que Você Aprendeu..... 66

Tente Construir Figuras Humanas sem Modelos ou Cópias..... 67

III. AS FORMAS EMBLOCADAS, PLANOS, ESCORÇOS E ILUMINAÇÃO..... 68

O Escorço e a Iluminação..... 69

ILUSTRAÇÕES

As Formas Emblocadas Ajudam a Desenvolver o Senso de Volume..... 70

Sinta-Se Livre Para Inventar os Seus Próprios Blocos..... 71

Como Utilizar Um Boneco de Madeira Articulado..... 72

Esboços Rápidos Feitos com Manequim Articulado de Madeira..... 73

O Escorço..... 74

Alguns Esboços de Escorços Trabalhados a Bico de Pena..... 75

Os Planos..... 76

Os Planos..... 77

A Iluminação..... 78

SUMÁRIO, INCLUÍNDO ILUSTRAÇÕES

A Iluminação..... 79

A Iluminação Simples Sobre a Figura Humana..... 80

A Verdadeira Modelagem das Formas Arredondadas..... 81

IV. DESENHANDO DO NATURAL: MÉTODOS E PROCEDIMENTOS..... 82

ILUSTRAÇÕES

Agrupando as Massas de Sombras..... 83

A Indicação dos Principais Valores..... 84

Indicando Rapidamente os Valores..... 85

Procedimento..... 86

Procedimento..... 87

Os Procedimentos de Avaliação Visual..... 88

Desenhando a Partir do Modelo..... 89

V. A FIGURA HUMANA EM PÉ..... 91

A Variação das Poses em Pé..... 92

ILUSTRAÇÕES

O Peso Sobre um Pé..... 93

O Peso Distribuído..... 94

Há Muitas Maneiras de Ficar em Pé..... 95

A Sombra Define a Forma..... 96

Iluminação Quase Frontal..... 97

Construindo a Partir do Esqueleto..... 98

Acentuando a Forma..... 99

Avaliação de Anatomia..... 100

Um Problema Típico..... 101

VI. A FIGURA HUMANA EM AÇÃO: GIRANDO E TORCENDO..... 103

ILUSTRAÇÕES

Girando e Torcendo..... 104

Girando e Torcendo..... 105

Girando e Torcendo..... 106

Girando e Torcendo..... 107

Girando e Torcendo..... 108

Determine as Sombras com a Lateral da Ponta do Lápis..... 109

Trabalhando com Caneta Bico de Pena e Lápis..... 110

SUMÁRIO, INCLUÍNDO ILUSTRAÇÕES

Um Bom Método para Reproduções em Jornais..... 111

Esboços Rápidos com Caneta Bico de Pena e Lápis..... 112

Um Problema Típico..... 113

VII. O MOVIMENTO PARA FRENTE: A LINHA INCLINADA DO EQUILÍBRIO..... 115

A Mecânica dos Movimentos..... 116

ILUSTRAÇÕES

Fotos de Poses Caminhando..... 118

Fotos de Poses Correndo..... 119

A Linha do Equilíbrio Inclinada..... 120

A Plasticidade do Movimento..... 121

Ações Muito Rápidas Para o Olho..... 122

Movimento Para Frente Contorcido..... 123

Movimentando da Cabeça aos Pés..... 124

Movimento Rápido..... 125

Avançando a Partir da Perna de Trás..... 126

Um Problema Típico..... 127

VIII. EQUILÍBRIO, RITMO E EXECUÇÃO..... 129

ILUSTRAÇÕES

Equilíbrio..... 130

Equilíbrio..... 131

Dois Métodos de Estudo..... 132

Definindo as Formas Apenas com a Acentuação do Tom..... 133

Acentuando a Construção..... 134

Estudos de Dois Minutos..... 135

O Ritmo..... 136

O Ritmo..... 137

ILUSTRAÇÕES

O Ritmo..... 138

Entrecruzando Linhas e Ritmo..... 139

"Movimentos Rápidos"..... 140

Relacionando um Contorno com Outro..... 141

Definindo Pelas Arestas e Sombras Sem Contorno..... 142

Um Problema Típico..... 143

SUMÁRIO, INCLUÍNDO ILUSTRAÇÕES

IX. A FIGURA HUMANA AJOELHADA, AGACHADA E SENTADA..... 145

ILUSTRAÇÕES

Agachado..... 146

Uma Apresentação Incompleta Pode Ser Interessante..... 147

Detalhamento Técnico..... 148

Planejamento Para o Desenho a Bico de Pena..... 149

Ajoelhada e Sentada..... 150

Ajoelhada, Contorcida e Encurvada..... 151

Obtenção de uma Gama de Valores com Tinta e Lápis..... 152

Combinação com Tinta e Lápis..... 153

Desenho a Bico de Pena..... 154

Um Procedimento "Livre"..... 155

Desenho com Pincel de Ponta Fina..... 156

Um Problema Típico..... 157

X. A FIGURA HUMANA RECLINADA..... 159

ILUSTRAÇÕES

Esboços de Poses Reclinadas..... 160

Estudo..... 161

Estudo Trabalhado Sobre Papel de Textura Grossa..... 164

Estudo com Escorço..... 165

Consolidado Pela Sobreposição de Papel de Seda, Salpicado e Trabalhado a Pincel..... 166

Estudos a Bico de Pena..... 168

Um Problema Típico..... 169

XI. A CABEÇA, MÃOS E PÉS..... 171

ILUSTRAÇÕES

A Construção da Cabeça..... 172

Emblocamento e Planos..... 173

Ossos e Músculos da Cabeça..... 174

Músculos em Luz e Sombras..... 175

Feições..... 176

Encaixando as Feições na Cabeça..... 177

Estudos..... 178

Estudos da Senhora "G"..... 179

A Juventude e a Velhice..... 180

SUMÁRIO, INCLUÍNDO ILUSTRAÇÕES

Faça Estudos como Esses de Seus Amigos..... 181

Proporções da Cabeça de Bebê..... 182

Cabeças de Bebês..... 183

As Mãos..... 184

As Mãos..... 185

O Pé..... 186

Um Problema Típico..... 187

XII. A FIGURA HUMANA COMPLETA E VESTIDA..... 189

ILUSTRAÇÕES

Desenhe a Figura Humana, Depois a Roupa..... 190

Estudos de Trajes do Natural..... 191

Interpretando o Drapeado..... 192

Desenhando os Meios Tons e Sombras..... 193

Eliminação e Subordinação..... 194

Estudo do Natural..... 195

Ilustração Trabalhada com Pincel e Aplicando Salpicos..... 196

Um Problema Típico..... 197

UMA PALAVRA DE DESPEDIDA..... 199

Como os Artistas Trabalham..... 200

Dirigindo o Seu Estúdio..... 201

Sobre os Seus Preços..... 202

Apresentado a Si Mesmo..... 203

Faça do Seu Jeito..... 204

O DESENHO DA FIGURA HUMANA EM TODA SUA EXPRESSÃO

UM BATE-PAPO INICIAL

CARO LEITOR:

Durante muitos anos, a necessidade por mais um livro sobre o tema do desenho da figura humana tem se tornado evidente para mim. Eu tenho esperado pelo surgimento dessa obra para que possa recomendá-la para os vários jovens artistas que tem mantido contato comigo. Por fim chego a conclusão de que tal obra, independente da habilidade do autor, só poderia ser escrita por um homem do campo da arte comercial cuja experiência conseguiu levantar as respostas para clarear os problemas reais. Lembro-me do quanto procurei freneticamente, nos primórdios da minha própria experiência, por informações práticas que pudessem me dar uma mãozinha para tornar o meu trabalho vendável. Estava na incomum posição de ter que me sustentar. Era o dilema de ter que fazer um trabalho de arte bem feito ou ter que arrumar outro serviço.

Por todo esse imenso país, há muitos nessa mesma situação. Você também possui uma vontade inexplicável que aparentemente vem do nada, quer falar a linguagem da arte. Você gosta de desenhar e deseja fazer isso bem feito. Se tiver alguma chance, quem sabe, queira ganhar a vida com isso. Talvez eu possa te ajudar. Eu sinceramente espero que sim, porque eu acho que vivi cada minuto do que você está vivendo agora. Talvez, com base na minha experiência, eu possa compilar algumas informações que você queira e precise. Eu não pretendo diminuir o valor do trabalho dos outros, a dificuldade sempre foi encontrar e separar o que é de valor prático e aplicá-lo. Acredito que as maiores chances de sucesso se encontram mais na atitude mental com que se enfrenta o trabalho do que com o puro conhecimento técnico, e uma vez que essa atitude mental muitas vezes não tenha sido devidamente enfatizada, aqui temos a oportunidade de contemplá-la.

Eu não apenas suponho que o meu leitor esteja interessado em desenhar, mas que ele deseja se tornar um artista eficiente e auto-sustentável. Presumo também que o seu desejo de expressar-se com caneta bico de pena e lápis não só é urgente, mas quase incontestável, *e que você sente que deve fazer algo sobre isso*. Creio que o talento significa pouco diante do desejo insaciável de dar uma excelente demonstração de habilidade pessoal. Acrescento também que o talento deve vir acompanhado com a capacidade para empreender um esforço ilimitado, isso fornecerá a energia para enfrentar eventuais obstáculos e dificuldades que frustram o entusiasmo morno.

Vamos tentar definir algumas qualidades que caracteriza um artista "obstinado". Ele inicia cada etapa do trabalho que desenvolve com a premissa de que tem uma mensagem, um propósito e um trabalho a fazer. Qual é a resposta mais direta, a interpretação mais simples para a mensagem que pretende comunicar? Num processo mental de decompor o tema à sua essência mais básica e eficiente. Cada centímetro da superfície do seu trabalho deve ser considerada como uma importante relação existente para a finalidade como um todo. Ele vê, e a sua ilustração nos diz o que ele considerou importante daquilo que viu e sentiu sobre o tema. Então, dentro do seu trabalho, ele destaca aquilo que considera importante, e subordina algo que deve estar lá, mas que tem menor importância. Ele estabelecerá a sua área de maior contraste sobre a cabeça do personagem mais importante. Ele procurará diligentemente por meios para expressar as emoções faciais e da pose dos seus personagens para ressaltar a importância de todo o tema. Ele procurará primeiro chamar a atenção para esse personagem, por todos os meios disponíveis. Em outras palavras, ele planeja e pensa, e não aceita passivamente o que vê pela simples razão dela existir. Há pouco tempo atrás, nos anais da arte a capacidade de atingir apenas uma aparência realista pode ter causado algum espanto no espectador, o suficiente para

capturar seu interesse. Hoje, com a fotografia colorida e as excelentes câmeras esse aspecto talvez se torne ainda mais exacerbado, somos abençoados com realismo por excelência e de tal forma que até a mera representação realista não é mais suficiente. Não temos outro recurso senão procurar de alguma maneira ir além do fato óbvio para o pertinente, para a caracterização, para o emocional e dramático, para a seleção e o bom gosto, para a simplificação, acentuação e subordinação. Isso é dez por cento de como você desenha, e noventa por cento de como desenhará. Igualmente poderá definir tudo dentro da sua composição, o valor, o enquadramento e os detalhes acrescentarão mais do que pode ser conseguido com a fotografia. A subordinação pode ser conseguida por difusão, por proximidade da cor e do valor para as zonas vizinhas, por simplificação do detalhe insistente, ou por omissão. A acentuação é conseguida pelo oposto, em cada caso, pela nitidez, contraste, detalhe, ou por qualquer detalhe adicionado.

Aproveito esta oportunidade para deixar patente para você, leitor, o quanto é importante que você assimile todos os procedimentos de arte. Você, sua personalidade e sua individualidade vêm primeiro. Suas ilustrações são o seu subproduto. Tudo impresso em suas ilustrações é, e deve ser, um pouco de você. Eles serão um reflexo do seu conhecimento, da sua experiência, da sua observação, dos seus gostos e desgostos, o seu bom gosto, e seu o pensamento. Assim, a concentração real está centrada em você, e seu trabalho segue junto como um resultado mental auto-aperfeiçoado do que você está fazendo. Levei uma vida inteira para perceber isso. Então, antes de falar a todos sobre desenho, é importante que você possa vender convincentemente a si mesmo, para plantar aquela vontade de forma definitiva em sua consciência de modo que saiba de uma vez que grande parte do sucesso vem do outra extremidade do seu lápis do que da finalidade comercial.

Quando estava estudado eu pensava que havia uma fórmula de algum tipo que fosse possível ser adquirida em algum lugar para que, assim, pudesse me tornar um artista. Há uma fórmula, mas não está contida nos livros. Na verdade se trata da boa e velha coragem de colocar os pés na estrada em busca do conhecimento; coragem para desenvolver o seu estilo, mas aprendendo de outros autores e experimentando com suas próprias ideias, observando por si mesmo, numa rígida disciplina de fazer o possível para melhorar. Eu nunca encontrei um livro que ressaltasse sobre a importância de zelar pela minha própria capacidade, de procurar me manter saudável física e psicologicamente, ou que me desse uma noção de como pudesse explorar ao máximo a minha coragem. Talvez isso não seja assunto para se escrever livros, mas não vejo mal algum no fato de o autor perceber que ele está lidando com personalidades, e que há algo mais importante do que a técnica. Na arte, estamos lidando com algo muito distante de uma ciência fria, onde o fator humano é tudo. Pelo menos eu estou determinado a estabelecer um vínculo com o meu leitor, recepcionando-os para um ofício do qual eu trabalhei tantos anos. Se houver algo excelente que eu possa oferecer, eu estarei colocando à sua disposição para você participar do jogo. Não pretendo ensinar além daquilo que tenho aprendido por experiência própria. No entanto se essa experiência pessoal for grande o suficiente ela abrangerá vários problemas que certamente pode ajudar muitas pessoas. Assim a soluções desses problemas podem proporcionar soluções análogas. Eu posso explanar sobre vários fatos e fundamentos que foram úteis para mim. Eu posso falar das idealizações, das dicas práticas e técnicas que, sem dúvida podem tornar um desenho mais vendável. Uma vez que os requisitos são quase universais, visto que a minha experiência não varia muito em relação à média da experiência dos meus contemporâneos, eu ofereço esse conhecimento sem a pretensão de estabelecê-lo como critério. Na verdade, eu preferiria, se fosse possível, subordinar o meu próprio ponto de vista, ou abordagem técnica, e deixar o leitor tão livre quanto possível da decisão individual e auto-expressão. Eu uso a minha experiência apenas para esclarecer os requisitos gerais.

Deve ficar claro, em primeiro lugar que um

desenho vendável da figura humana deve ser bem trabalhado, e um "bom desenho" é melhor negociado por um profissional do que por um iniciante. Isso significa que a ilustração deve ser ao mesmo tempo convincente e atraente. As proporções devem ser idealistas muito mais do que normal ou literal. Do ponto de vista da perspectiva deve estar relacionada a um ponto de vista ou nível do olhar constante. A anatomia deve estar correta mesmo que o personagem esteja vestido ou encoberto por tecidos. A luz e a sombra devem ser tratadas de maneira que crie um aspecto natural. A ação do gesto, a qualidade dramática, a expressão e a emoção devem ser convincentes. Um bom desenho não é um acidente e nem o resultado de um momento de entusiasmo, quando a inspiração nos dá uma mãozinha. Um bom desenho é uma coordenação de vários fatores, bem compreendidos e trabalhados habilmente, como uma delicada operação cirúrgica. Digamos que cada fator torna-se um instrumento ou parte de um meio de expressão. É quando o meio de expressão é desenvolvido como um todo e a inspiração individual e a sensibilidade entram em jogo. É possível para o indivíduo que ele possa "não ser bom" em qualquer um dos fatores. Todo artista tem os seus "pontos fortes e fracos". O ponto fraco deve ser descartado e se recomeça tudo novamente. O artista deve, é claro, fazer uma análise crítica para determinar por que um desenho está ruim; normalmente ele será forçado a voltar para os fundamentos, por que um desenho ruim procede de falhas básicas tão certo como um bom desenho de méritos básicos.

Portanto, para que um livro sobre o desenho da figura humana possa ser útil ele não pode tratar de um aspecto só, como o estudo da anatomia; ele também deve buscar e coordenar todos os fatores básicos sobre os quais um bom desenho depende. Ele deve considerar tanto o aspecto estético quanto as possibilidade de venda, dos processos técnicos e problemas típicos que devem ser resolvidos. Caso contrário, o leitor será informado apenas parcialmente; se só um aspecto é ensinado, ele poderá se atrapalhar.

Posso supor que você, como um jovem artista, está tendo que se deparar com um problema de ter que se sustentar? Sempre que você atingir capacidade técnica suficiente, haverá uma renda esperando por você. A partir desse ponto o aumento do seu salário se dará proporcionalmente ao seu desenvolvimento. No campo da arte prática as fileiras se afunilam no topo, assim como acontece com qualquer mercado. Não há uma agência de publicidade, uma editora de revistas, uma casa litográfica, ou um negociante de arte que não tenha o prazer de abrir as suas portas para uma capacidade real, nova e inusitada. É para a mediocridade que as portas estão fechadas. Infelizmente a maioria dos nossos primeiros trabalhos são medíocres, em geral muitos artistas comerciais experts hoje não tinham mais do que talento mediano no início.

Eu posso confessar que duas semanas depois de ingressar na escola de arte, me aconselharam que voltasse para casa? Aquela experiência inicial desfavorável me tornou muito mais tolerante e talvez nem tivesse persistido se tudo tivesse começado bem, isso me deu um incentivo adicional para o estudo.

A individualidade na maneira de se expressar é, sem dúvida, o bem mais valioso de um artista. Nenhum erro cometido pode ser mais fatal do que do que viver dedicado a copiar, meramente pela cópia em si do meu trabalho ou de qualquer outro artista. Utilize o estilo dos outros como apoio somente até que você possa andar sozinho. Tendências populares são tão efêmeras quanto o tempo. Anatomia, perspectiva e valores permanecem constantes; mas você deve diligentemente procurar novas maneiras de aplicá-las. O maior problema aqui é o de lhe fornecer uma base sólida para subsidiar a individualidade e não produzir imitação. Mas não pode haver progresso em qualquer arte ou ofício sem um acúmulo de experiência individual. A experiência pode ser mais bem adquirida através de seu próprio esforço ou observação, através da auto-instrução, a leitura de livros, ou o estudando com um velho mestre. Essas experiências são agrupadas para formar o seu

conhecimento prático, e esse processo nunca para. Ideias novas e criativas são normalmente variações das antigas.

Neste volume vou tentar tratar a figura humana como algo vivo, a sua capacidade de se movimentar relacionados com a sua estrutura em movimento separado em vários tipos. Vamos desenhar o nu com a finalidade de compreender melhor as dobras da roupa na figura humana. Vamos pensar na figura humana como tendo volume e peso, como sendo exposto à luz e, portanto, tem sombras, que, por conseguinte, define o espaço como nós o conhecemos. Então vamos tentar compreender a luz, o que é e como se forma, e como os planos nas várias direções são afetados por ela. Consideraremos a cabeça e sua estrutura separadamente. Em outras palavras, ela deve fornecer uma base que permita que os desenhos da figura humana se tornem convincentes. Você deverá interpretar tudo como o tipo, a pose, o drama, o traje e os acessórios. Se suas figuras humanas forem desenhadas para um anúncio, ou para ilustrar uma história, ou para um cartaz ou um calendário os conhecimentos fundamentais exigidos não mudam consideravelmente. A técnica não é tão importante como está inclinado a crer um jovem artista; as qualidades realistas e emocionais –a idealização que você aplica no seu trabalho –são muito mais importantes bem como a sua seleção e escolha do traje e cenários –desde que você tenha dominado os fundamentos. A roupa mais bem trabalhada do mundo não será tão eficaz numa figura humana mal desenhada. A expressão ou a emoção não podem ser bem desenhadas sobre um rosto que está mal construído. Você não pode ser bem sucedido na aplicação da cor sem alguma noção dos valores de luz e cor, ou até mesmo esperar construir uma boa composição com figuras humanas até que possa saber como desenhá-las absolutamente em perspectiva. Seu trabalho consiste em realçar e idealizar todos os dias os materiais à sua volta.

E o meu propósito do início ao fim do livro é estender-lhe a mão para ajudá-lo a alcançar o pico do morro, mas ao atingir o pico instar mais ainda para que possa alcançar a sua própria dinâmica. Eu tive que contratar e pagar os melhores modelos que eu poderia encontrar, por que sabia que os recursos do jovem e médio artista são limitados e não permitiria isso. Se você estudar os meus desenhos sob a ótica de um modelo posando para você, ao invés de pensar neles como algo que deve ser copiado linha por linha e tom por tom, eu acho que você vai, no final, obter maiores benefícios. A cada página eu sugiro que você coloque o seu bloco ao lado do livro. Tente captar o significado por trás do desenho muito mais que o próprio desenho em si. Mantenha o seu lápis tão ocupado quanto possível. Tente variar as figuras humanas , tanto quanto possível daquelas das minhas páginas. Crie esboços da figura humana a partir da imaginação, crie em todos os tipos de ações. Se for possível desenhar a partir de modelo vivo na escola ou em outro lugar, faça-o por todos os meios, utilizando da melhor forma possível os fundamentos que temos aqui. Se você puder tirar fotos ou tiver acesso a elas, teste a sua habilidade em desenhar a partir delas, acrescentando a idealização que você acha que deveria estar lá. Uma boa ideia de início é que você leia primeiro todo o livro de modo que você vai entender melhor o plano geral do processo. Outros tipos de desenhos, como a natureza morta serão aqui complementadas, por que todas as formas apresentam os problemas gerais de contornos, planos, luz e sombras.

Acostume-se a usar um lápis macio, que lhe dará gama considerável do claro ao escuro. Um desenho fino, fraco e cinza praticamente não tem valor comercial. A mudança para a tinta preta e caneta bico de pena não é apenas interessante, mas tem um valor real no mercado. Use uma que seja bastante flexível. Deslize a caneta para fazer sua linha, nunca empurre contra o papel, ela é apenas para traçar e esboçar. O carvão vegetal é um excelente material para o estudo. Um grande tecido e um bloco de papel layout são excelentes para o trabalho.

Talvez mesmo o melhor seja sugerir que você use o livro da melhor maneira lhe convier.

INTRODUÇÃO AO DESENHO DA FIGURA HUMANA

O primeiro capítulo deste livro foi construído de um jeito um pouco diferente dos outros, como um prelúdio para a figura real, e para lançar as bases da estrutura que serão construídas posteriormente. Esta parte do livro será de valor especial tanto para o artista iniciante quanto para o profissional para a preparação de rascunhos preliminares, esboços, ideias de composições, sugestões de ações e pose, onde a figura humana deve ser trabalhada sem o uso de modelos ou cópia. Este é o tipo de trabalho que o artista faz antes da obra concluída. Isso, em outras palavras, é o trabalho com os quais se vende a um cliente em potencial. E nesse aspecto, é o mais importante, uma vez que ele realmente cria oportunidades. Este capítulo te capacitará a preparar um trabalho de forma inteligente para que, quando chegue à fase final, não fique confuso com os problemas de perspectiva, espaçamento e outras dificuldades.

O leitor é convidado a dar a este capítulo a máxima atenção, pois é, sem dúvida, o capítulo mais importante do livro, e um dos que pagará bons dividendos em função do esforço concentrado envolvido.

I. INTRODUÇÃO AO DESENHO DA FIGURA HUMANA

Inicialmente neste livro, vamos tomar nota do amplo campo de oportunidades oferecidas ao desenhista da figura humana. É possível começar com histórias em quadrinhos ou simples desenhos lineares em jornal, que se estende por uma variedade de tipos de cartazes, pôsteres e publicidade em revistas, também capas de revistas, histórias ilustradas, e ainda nos domínios da arte acadêmica como retrato, escultura e decoração de murais. O desenho da figura humana é o que apresenta maior oportunidade de trabalho do que qualquer outro ramo da arte. Juntamente com esse fator vem a grande vantagem de que todos esses ramos estão interligados e que o sucesso em um quase garante o sucesso em outro.

Essa inter-relação entre esses ramos deriva do fato de que o desenho da figura humana se baseia nos mesmos princípios aplicáveis em qualquer outro tipo de trabalho. Isso se configura numa grande vantagem para o desenhista da figura humana o fato de ter uma demanda constante se ele realmente for capaz de realizar um bom trabalho. O mercado é constante, porque o seu trabalho se encaixa em tantos temas no ciclo da compra e venda que deve estar sempre presente para restringir o colapso financeiro. Para vender é preciso anunciar, para anunciar é preciso ter espaço publicitário, tendo obtido o espaço publicitário será preciso ilustrá-lo de forma atraente em revistas, outdoors e outros veículos de comunicação. Então, começa a cadeia de usos de que o artista é parte integrante. Acima de tudo, o que torna esse esforço de arte mais fascinante é a capacidade de oferecer uma variedade infinita de possibilidades, abrangendo tanto que permanece sempre renovada e estimulante. Ao trabalhar com os aspectos humanos da vida temos que lidar com uma gama de expressões, emoções, gestos, circunstâncias, e a interpretação de personagens. Que outro campo do esforço humano oferece tanta variedade e interesse e um genuíno livramento da monotonia? Digo isso para deixar claro para você de que tudo ficará bem desde que chegue ao seu destino. Sua verdadeira preocupação é durante a viagem.

Arte no seu sentido mais amplo, é uma linguagem, uma mensagem, que de nenhum outro jeito, pode ser melhor expressada. Ela nos fornece o aspecto do produto e como podemos usá-lo. Ele descreve as roupas e até os costumes de outros tempos. Em um cartaz da guerra ela nos incita à ação, em uma revista torna os personagens vivos e realistas. Ela projeta uma idéia visualmente, de modo que antes que o primeiro tijolo seja colocado podemos ver, diante de nossos olhos, o edifício acabado.

Houve uma época em que o artista retirava-se para um sótão vazio para viver em reclusão por um ideal. Para o sujeito, um prato de maçãs era suficiente. Hoje, no entanto, a arte tornou-se parte integrante das nossas vidas, e o artista de sucesso não pode se isolar. Ele tem um determinado trabalho para executar, de uma maneira definida, com uma determinada finalidade, e com um prazo de entrega determinado.

Inicie imediatamente um renovado interesse pelas pessoas. Procure por personagens típicos em toda parte. Familiarize-se com as características e detalhes que os distinguem. Como se descreve a arrogância em termos de luz e sombras, formas e cores? Como traçar as linhas que denotam frustração ou a vã esperança? Qual é o gesto em relação à emoção? Por que um rosto infantil é adorável ao passo que num determinado adulto tem características suspeitas ou indignas de confiança? Você deve procurar as respostas para estas perguntas e ser capaz de torná-las claras para o seu público. Este conhecimento vai com o tempo tornar-se uma parte de você, mas isso só virá apenas de observação e compreensão.

Tente desenvolver o hábito de observar com cuidado tudo ao seu redor. Algum dia talvez você queira colocar um personagem numa atmosfera similar. Você não terá sucesso completamente com esse personagem, a menos que você possa desenhar os detalhes do cenário. Então

comece agora a preparar um banco de imagens com os detalhes que dão uma "atmosfera" à sua cena.

Aprenda a observar os detalhes significativos. A sua preocupação deve ir além do mero penteado da Marta, você deve responder por que Marta fica tão diferente quando usa vestido formal do que quando usa shorts ou calças? Como as dobras de seu vestido se formam no chão quando ela se senta?

Observe os gestos e as expressões emocionais. O que uma garota faz com as mãos, quando ela diz: "Oh, isso é maravilhoso!"? Ou com os pés quando ela se reclina em uma cadeira e diz: "Puxa, eu estou cansada!"? Ou o que fica registrado no rosto de uma mãe quando ela apela para o médico, "Será que não há esperança?" Ou de uma criança, quando ela diz: "Puxa, isso é bom!"? Você deve ter mais do que mera capacidade técnica para produzir um bom desenho. Quase todo artista de sucesso tem um interesse particular ou carrega uma paixão que dá sentido à sua habilidade técnica. Muitas vezes, isso é uma absorção de alguma fase ao longo da vida. Harold von Schmidt, por exemplo, adora o ar livre, a vida rural, cavalos, os pioneiros, o drama e a ação. Suas obras respiram a paixão contida nesses temas. Harry Anderson ama povo americano simples –os tradicionais médicos de família, a casinha branca. Norman Rockwell, um grande retratista de personagens, adora uma velha mão enrugada que trabalhou ao longo de uma vida inteira e um sapato que já viu melhores dias. Suas ternas e simpáticas atitudes tão humanas, implementadas pela sua capacidade técnica maravilhosa, ganharam um lugar no mundo das artes. Jon Whitcomb e Al Parker estão no topo porque eles são capazes de nos trazer um retrato pungente da nova e atual América. Os irmãos Clark têm uma predileção por desenhar o Velho Oeste e temas do período colonial, e eles têm sido muito bem sucedidos naquilo que fazem. Maude Fangel ama bebês e os desenha maravilhosamente bem. Nenhuma dessas pessoas poderia ter atingido o auge, sem seus impulsos interiores. No entanto, ninguém poderia ter chegado lá sem ser capaz de desenhar bem.

Eu recomendo veementemente que você não se torne um "ajudante" de um artista de sucesso a fim de ganhar experiência. Na maioria dos casos isso resulta numa experiência desanimadora. A razão é que você estará combinando continuamente seus esforços humildes contra o desempenho estelar de seu empregador. Você não estará pensando ou observando por si próprio. Você estará geralmente sonhando e desenvolvendo um complexo de inferioridade, tornando-se um imitador. Lembre-se: os artistas não têm segredos profissionais zelosamente guardados. Quantas vezes ouvi os estudantes dizendo: "Se eu pudesse observar aquele artista trabalhando, tenho certeza que eu poderia me desenvolver! –Você não se desenvolve desse jeito. O único mistério, se é que se pode chamar isso assim, é a interpretação pessoal e individual do artista. Ele próprio, provavelmente, não conhece o seu próprio “segredo”. Os fundamentos que você deve dominar, nunca serão conseguidos simplesmente assistindo outro artista trabalhando. Você tem que raciocinar por si próprio.

Antes de decidir qual o ramo do desenho você quer se concentrar, seria prudente considerar o seu conhecimento e experiência particular. Se você foi criado em uma fazenda, por exemplo, está muito mais propenso a ter sucesso interpretando a vida rural do que retratando o ambiente urbano de Long Island. Não ignore o conhecimento íntimo que você ganhou ao longo do tempo, do seu cotidiano. Todos nós tendemos a menosprezar a nossa própria experiência e conhecimento –por considerar a *nossa* experiência chata e comum. Mas isso é um erro grave. Não existe experiência estéril em matéria de arte. O artista que cresceu na pobreza pode criar tanta beleza em desenho de barracões em ruínas quanto um outro artista poderia ao desenhar um cenário ornamentado luxuosamente. De fato, é provável que essa habilidade em função do conhecimento da sua realidade torne a sua arte susceptível a ter um apelo mais forte. Hoje o tema de “cenas americanas” tem despertado grande interesse. O estilo caseiro simples geralmente é a ideia geral fundamental, Nossa propaganda, bem como várias de nossas ilustrações, porém

exige algo sofisticado e inteligente, mas é sábio ter em mente esta nova tendência, visto que uma origem humilde não se configura numa desvantagem.

É verdade que a maioria dos artistas devem estar preparados para lidar com qualquer tipo de assunto demandado. Mas, gradualmente, cada um deles será selecionado para aquele trabalho que executar melhor. Se você não quer estar na lista ou ser "catalogado", você terá que trabalhar duro para ampliar o seu repertório. Isso significa aprender os princípios gerais de desenho (tudo tem proporção, três dimensões, textura, cor, luz e sombra), de modo que você não será surpreendido por comissões que possam exigir um pouco de natureza morta, paisagens, animais, uma dose especial de textura como o cetim ou malha de lã. Se você aprender a observar, as demandas não suplantarão a sua capacidade técnica, por que a interpretação de todas as formas se baseiam na maneira como a luz incide sobre elas e na maneira como a luz afeta o seu valor e a cor. Além disso, você sempre pode fazer uma pesquisa sobre qualquer assunto que desconheça. A maioria dos artistas gastam tanto tempo na obtenção de dados precisos quanto no desenho e na pintura propriamente dito.

Os fundamentos da pintura e desenho são os mesmos. Talvez pode se dizer que o desenho em geral não se aprofunde tanto nas sutilezas dos valores, arestas e planos ou modelagem quanto a pintura. Em qualquer meio de comunicação, no entanto, o artista é confrontado com os mesmos problemas: ele terá que considerar o horizonte e o ponto de vista, ele terá de estabelecer corretamente o comprimento, a largura e a altura (e na medida do possível sobre o plano imaginário), em suma, ele terá que considerar os elementos que eu estou falando neste livro.

A figura humana nua deve servir como base para todo o estudo de pessoas. É impossível desenhar a figura humana vestida ou encoberta sem o conhecimento da estrutura e da forma subjacente. O artista não conseguirá construir a figura humana corretamente, não tem uma chance em mil de sucesso, tanto com o desenho quanto com a pintura da figura humana. Seria como esperar que um cirurgião fosse razoável sem ter a menor noção de anatomia. Se a visão do corpo nu, que o Deus Todo-Poderoso nos deu para viver, te ofende, então, deixe este livro de lado de uma vez e também desista de todo o pensamento de uma carreira na arte. Uma vez que o gênero varia entre homem ou mulher, e que estes dois sexos diferem radicalmente quanto à sua construção e aparência (uma mulher com calça não é um homem de calças, mesmo quando ela tem um corte de cabelo curto), seria fantástico conceber um estudo do desenho da figura humana que não analisasse as muitas diferenças. Tenho estado envolvido em quase todos os tipos de arte comercial, e minha experiência confirma o fato de que o estudo do nu é indispensável para qualquer carreira na arte que requer desenho de pessoas. Um curso profissional sem tal estudo é uma perda lamentável de tempo. Aulas do natural em geral, funcionam a partir do modelo vivo, daí eu tentei fornecer desenhos que servirão como um substituto.

De um modo geral, existem dois tipos de desenho: o linear e o contínuo. O desenho linear –por exemplo, de uma planta baixa, abrange projeto em escala. O desenho contínuo interpreta as massas ou qualidade tridimensional em uma superfície plana de papel ou tela. O primeiro não envolve nenhuma consideração de luz e sombra. Já o último prevê todas as considerações. É possível, no entanto, sem luz e sombras, construir um desenho simples como os contornos de uma figura humana e ainda sugerir a sua massa. Portanto, é lógico que comecemos com a figura humana em dimensões planas –vamos iniciar com as proporções, e depois transferi-la do plano para o volume, e depois prosseguir interpretando as massas no espaço em termos de luz e sombras.

O olho percebe as formas muito mais facilmente pelo contorno ou arestas do que pela modelagem. No entanto, não há realmente nenhuma aresta nas formas, mas sim, há uma silhueta de contorno, que abrange a forma como podemos ver a partir de um único ponto de vista. Precisamos delimitar necessariamente as formas de alguma maneira. Então, traçamos uma linha –a aresta. Um esboço realmente pertence à categoria das interpretações planas, embora possa estar acompanhado pela utilização de luz

e sombra. O pintor dispensa as arestas (linhas de contorno), porque ele pode definir os contornos fazendo o contrate com outras massas ou construir as formas utilizando os valores.

É preciso compreender a diferença entre o contorno e a linha. Um traço longo e reto representa uma linha. Um contorno é uma aresta. Essa aresta pode ser um limite para formas angulosas (como nas extremidades de um cubo) ou o limite para formas arredondadas e cujas formas se curvam gradualmente (como o contorno de uma esfera). Muitos contornos se sobrepõem uns com os outros, como os contornos de uma paisagem ondulada. As linhas do desenho da figura humana assim como no desenho da paisagem demandam um escorço na ordem em que ocorrem para ter um aspecto de formas sólidas. Você não pode traçar uma figura humana com linhas retorcidas e esperar que tenha um aspecto sólido. Atente para os dois tipos de linhas: a linha de fluxo ou rítmica, cria a ilusão da superfície da forma e a linha reta ou angular, por causa da estabilidade e estrutura, cria o contraste.

A linha pode ter uma variedade infinita, ou pode ser intensamente monótona. Mesmo começando com traços curvos, tudo não precisará ser feito de um jeito inteiramente monótono. Você pode variar o peso da linha. Quando você está desenhando um contorno que está perto de uma área muito iluminada, você pode usar uma linha bem fina ou até mesmo omiti-la totalmente. Quando a linha representa um contorno que é escuro e forte, você pode dar mais peso e vitalidade. O desenho trabalhado nitidamente tende a ser inventivo e expressivo.

Pegue o seu lápis e comece a balançá-lo sobre o papel, então vamos pressionando. E temos uma linha "livre" e "rítmica". Agora, segurando o lápis levemente entre o polegar e o dedo indicador, desenhe leve e delicadamente. Em seguida, pressione, como se você realmente quisesse fundi-los. Essa é uma linha de pressão "variável". Veja se você consegue desenhar uma linha reta e, em seguida, trace outra paralela a ela. Essas são linhas de "estudo".

Se você considerava a linha como meramente uma marca, talvez essa revelação da sua variação por si só possa ser algo que venha te preocupar pelo resto da sua vida. Lembre-se que a linha é algo que você recorrerá quando os seus desenhos estiverem maçantes. Você pode começar a expressar sua individualidade com o tipo de linha que utiliza no desenho.

Agora vamos à figura humana. Qual é a relação entre a altura e a largura da figura humana ideal? Uma figura de pé reta ideal deve caber dentro de um determinado retângulo. O que é um retângulo? Veja o desenho na página 26. A unidade mais simples e mais conveniente para a medição da figura representa a cabeça. Uma pessoa normal ficará aquém do nosso ideal conseguido por meio da medida da cabeça, ele irá medir apenas sete ou sete cabeças e meia, em vez de oito. Você não precisa ter oito cabeças como uma medida absoluta. O seu desenho do homem ideal pode ter quaisquer proporções que você desejar, mas ele geralmente deve ser alto. Nas páginas 26 a 29, você encontrará várias proporções em unidades de cabeça. Note-se que a qualquer momento você pode variar as proporções de acordo com o problema particular. Estude com atenção e desenhe-os cuidadosamente, duas ou três vezes, por que você vai usá-los, conscientemente ou não, cada vez que você for criar uma figura. Alguns artistas preferem as pernas ainda um pouco mais longas do que o indicado. Mas, se o pé for mostrado inclinado para baixo em perspectiva, ele irá adicionar um comprimento considerável e o desenho ficará certo.

É notável que o trabalho da maioria dos iniciantes pareçam iguais. Ao analisá-los, tenho encontrado algumas características que devem ser mencionadas aqui. Eu sugiro que você compare essa lista com o seu próprio trabalho, para ver se você pode encontrar algumas das características que devem ser melhoradas.

1. *Cinzas consistentes em toda parte.*

   O que fazer: Primeiro pegue um lápis macio que consegue criar bons pretos.

   Observe os pretos em seu tema e indique eles fortemente.

   Por outro lado, deixe as áreas de branco, onde estiver branco ou muito claro no sujeito.

   Evite colocar cinzas exagerados em áreas claras.

   Não envolva as coisas que estão iluminadas com linhas pesadas.

2. Excesso de pequenas linhas esfiapadas.

Não fique "afagando" o desenho com linhas, desenhe de forma limpa com movimentos longos. Não sombreie com uma infinidade de pequenos traços "picados".

Use a ponta do lápis em bisel com ele inclinado para modelagem e sombras.

3. Feições deslocadas na cabeça.

Saiba quais são as linhas de construção da cabeça e como espaçá-las. (Veja o capítulo XI.)

Construa as feições dentro dos espaços corretos.

4. Rasurado, sujo e geralmente enrolado.

Aplique um fixador. Se o papel for fino, monte sobre um suporte mais resistente.

Nunca deixe a superfície do papel amassar. Isso é muito ruim. Se tiver acontecido, recomece tudo de novo. Mantenha seus desenhos lisos. Mantenha as áreas intocadas escrupulosamente limpas com uma borracha limpa tipos.

5. O emprego de vários materiais num mesmo trabalho.

Trabalhe o seu tema com um só médium. Não combine lápis de cera com lápis ou pastel com outra coisa. Faça tudo de lápis, tudo com giz de cera, tudo com pastel, tudo com aquarela, ou tudo com tonalidades de pena e tinta. Isso dá uma certa consistência. Mais tarde, você poderá combinar os diferentes materiais de forma eficaz, mas por hora não comece dessa forma.

6. A tendência de usar papéis coloridos.

Um desenho em preto e branco fica melhor no papel branco do que sobre qualquer outra coisa.

Se você tem que usar papel colorido, então, trabalhe com cores que se harmonizem. Por exemplo, um marrom ou vermelho com giz de cera Conté em um papel bege ou creme.

É melhor colocar as suas cores no branco pela sua maior clareza.

7. Cópias dos astros do cinema.

Isto se torna intensamente monótono para quem inspeciona um trabalho de um iniciante. As cabeças são geralmente mal iluminadas do ponto de vista artístico.

Nos dê um desenho de uma cabeça de uma pessoa desconhecida.

8. Arranjo Ruim.

Se você estiver fazendo uma vinheta de com uma cabeça, planeje as formas de um jeito interessante e atraente. Não corra até a borda do papel, a menos que todo o espaço deva ser recortado.

9. Luzes altas com carvão.

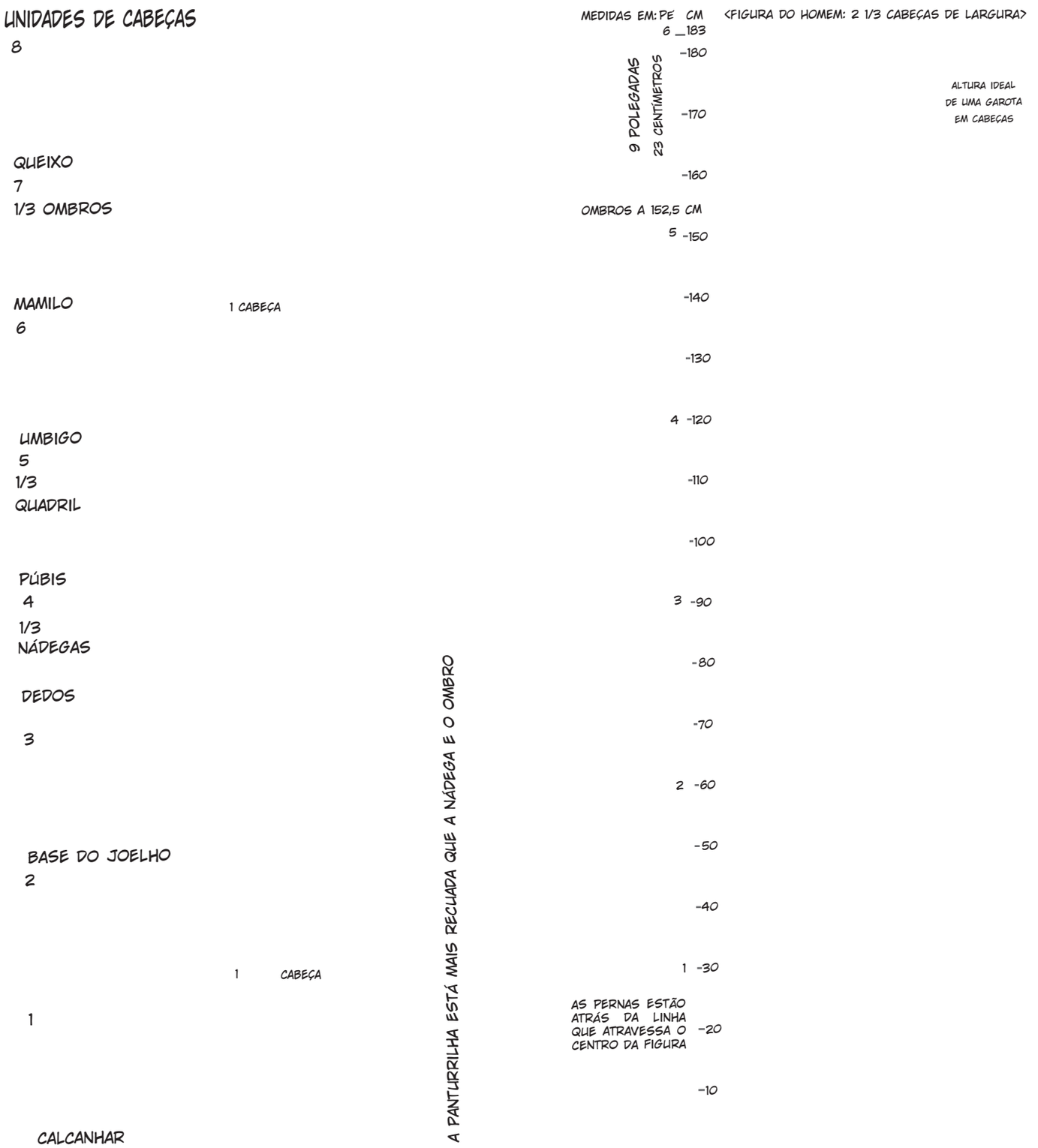
É preciso um artista muito hábil para fazer isso com sucesso.

10. Temas desinteressantes.

Apenas um traje não faz uma ilustração. Cada trabalho deve ter algum interesse, se possível, que não seja uma demonstração técnica. As cabeças devem retratar o caráter e a expressão. Outros temas podem conter humor ou ação ou sentimento para torná-los interessantes.

A aquarela talvez seja o médium mais complicado de todos. No entanto muitos novatos escolhem ela. A aquarela para ser eficaz deve ser tratada de forma ampla, com pinceladas grandes e soltas, e não muito rebuscada. Se você está pontilhando e bicando você pode ter certeza que não vai gostar do resultado. A aquarela deve passar uma sensação de "acidental" ou de que cor tenha por si só se expressado assim ao secar. Os bonitos efeitos são obtidos primeiro umedecendo a área, em seguida, a cor flui pela área molhada. Use um papel próprio para aquarela ou prancha de desenho, pois o resultado pode ficar muito confuso se for trabalhada em um papel macio e muito absorvente. Quanto menos correções tiver que fazer, melhor. Geralmente os aquarelistas preferem não deixar rastros de lápis, os tons escuros e sombreados ficam especialmente transparecidos. Alguns aquarelistas trabalham umedecendo em um tom geral, passando logo uma esponja macia, ou com um pincel para delimitar as áreas claras, e aplicando as cores para obter os meios tons e áreas escuras sobre o tom original. Se você for incapaz de lidar com a aquarela que não seja picando em pequenos toques, sugiro que você tente com o pastel que pode ser espalhado e esfregou a vontade. Tinta a óleo tem a vantagem de que ela permanece úmida o suficiente para manobrar a cor da maneira que desejar.

AS PROPORÇÕES IDEAIS, HOMEM

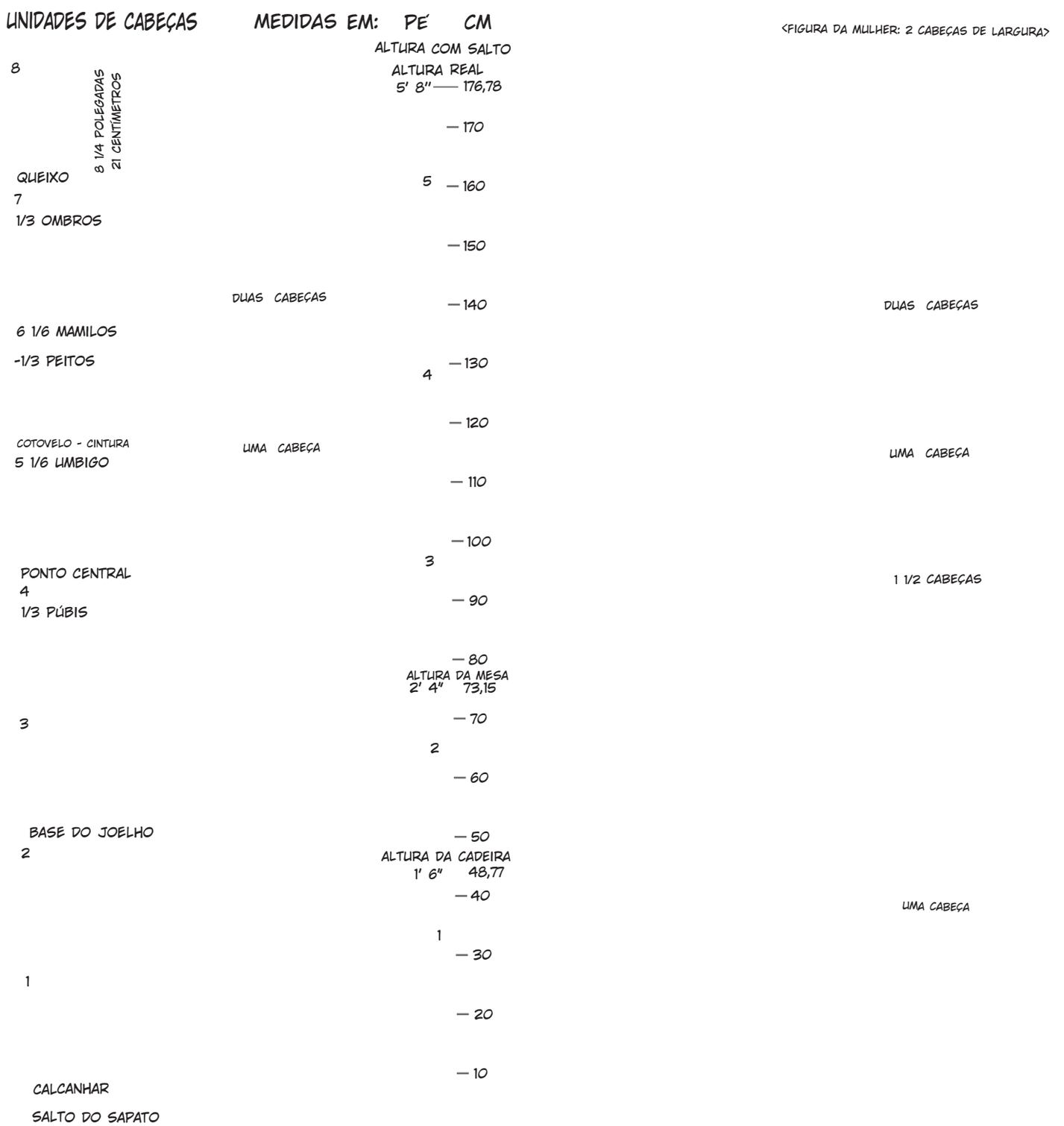


Estabeleça uma altura qualquer, ou situe os pontos que marcam o topo da cabeça e o calcanhar. Divida em 8 partes. Dois e um terço dessas unidades determinarão a largura relativa para a figura masculina. Não é necessário, nesta fase, tentar interpretar a anatomia corretamente. Mas fixe em sua mente as divisões.

Desenhe a figura humana nessas três posições: de frente, de lado e de costas. Observe as larguras comparativas dos ombros, quadris e panturrilhas. Note-se que o espaço entre os mamilos equivale a uma unidade de cabeça. A cintura é um pouco maior do que a unidade da cabeça. O pulso se situa logo abaixo do púbis. Os cotovelos estão aproximadamente na mesma linha do umbigo. Os joelhos estão um pouco acima do quarto inferior da figura. Os ombros estão a um sexto da distância para baixo. As proporções são dadas em pé (e centímetros também) de modo que você poderá relacionar com precisão esses números com móveis e ambientes internos.

AS PROPORÇÕES IDEAIS, MULHER

ALTURA IDEAL DO HOMEM 1,83 METROS



A figura feminina é relativamente estreita –tendo duas cabeças no ponto mais largo. Os mamilos estão ligeiramente mais baixos do que no homem. A cintura mede uma unidade de cabeça de largura. De frente as coxas são um pouco mais largas do que as axilas, e mais estreitas de costas. É opcional ou não você desenhar as pernas um pouco mais largas dos joelhos para baixo. Os pulsos estão também na altura do púbis. Cinco pés e oito polegadas (até o calcanhar) são considerados uma altura ideal para uma mulher (ou 176,78 centímetros), é claro, a mulher média tem as pernas curtas e coxas um pouco mais pesadas. Note cuidadosamente que o umbigo da mulher está abaixo da linha da cintura, no homem é mais acima ou mesmo na altura dele. Os mamilos e o umbigo têm uma cabeça de distância, mas ambos se situam um pouco abaixo das divisões principais. O cotovelo está acima do umbigo. É importante que você aprenda as variações entre a figura masculina e feminina.

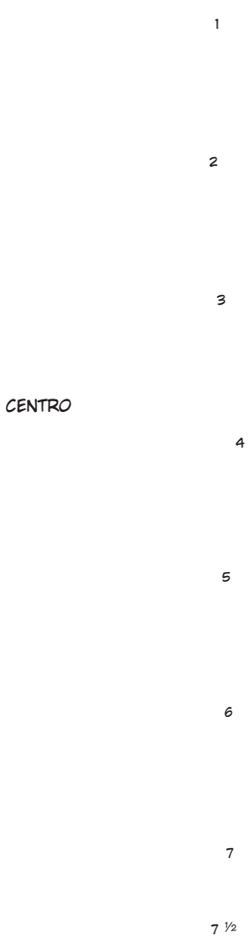
VÁRIOS PADRÕES DE PROPORÇÕES

NORMAL, 7 1/2 CABEÇAS

AS PROPORÇÕES ACADÊMICAS USADA PELA MAIORIA DAS ESCOLAS

(UM POUCO ATARRACADO)

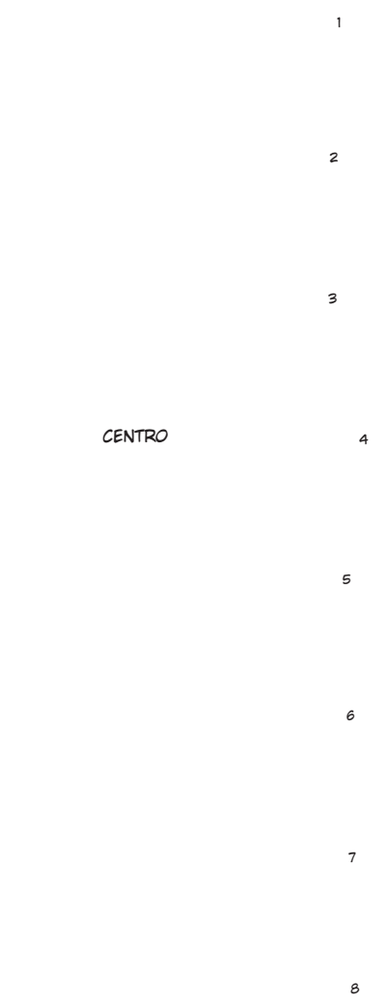
2 CABEÇAS



IDEAL 8 CABEÇAS

A MAIORIA DOS ARTISTAS UTILIZA 8 CABEÇAS COMO PADRÃO

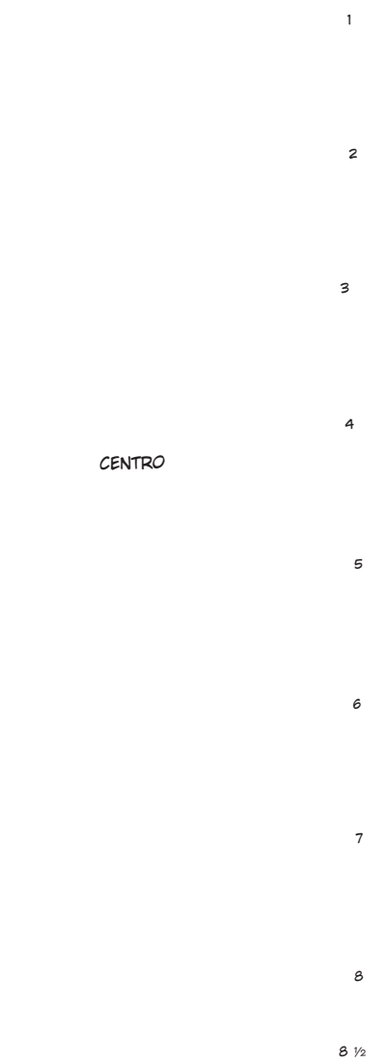
2 1/3 CABEÇAS



FASHION, 8 ½ CABEÇAS

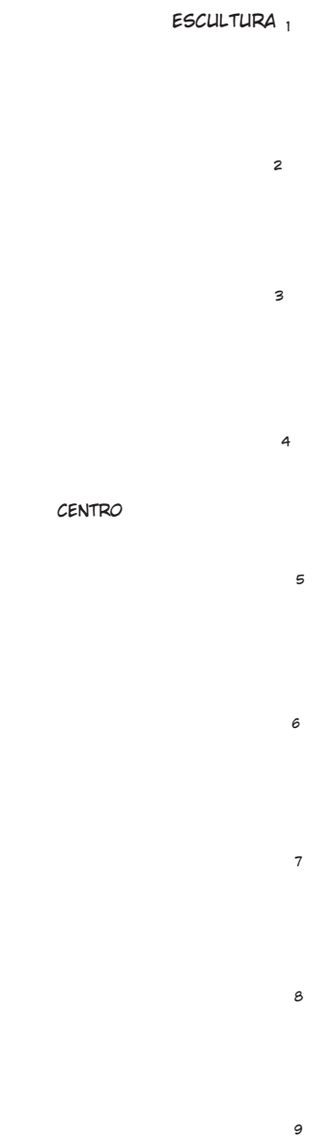
ACEITA

2⅓ OU ½ CABEÇAS



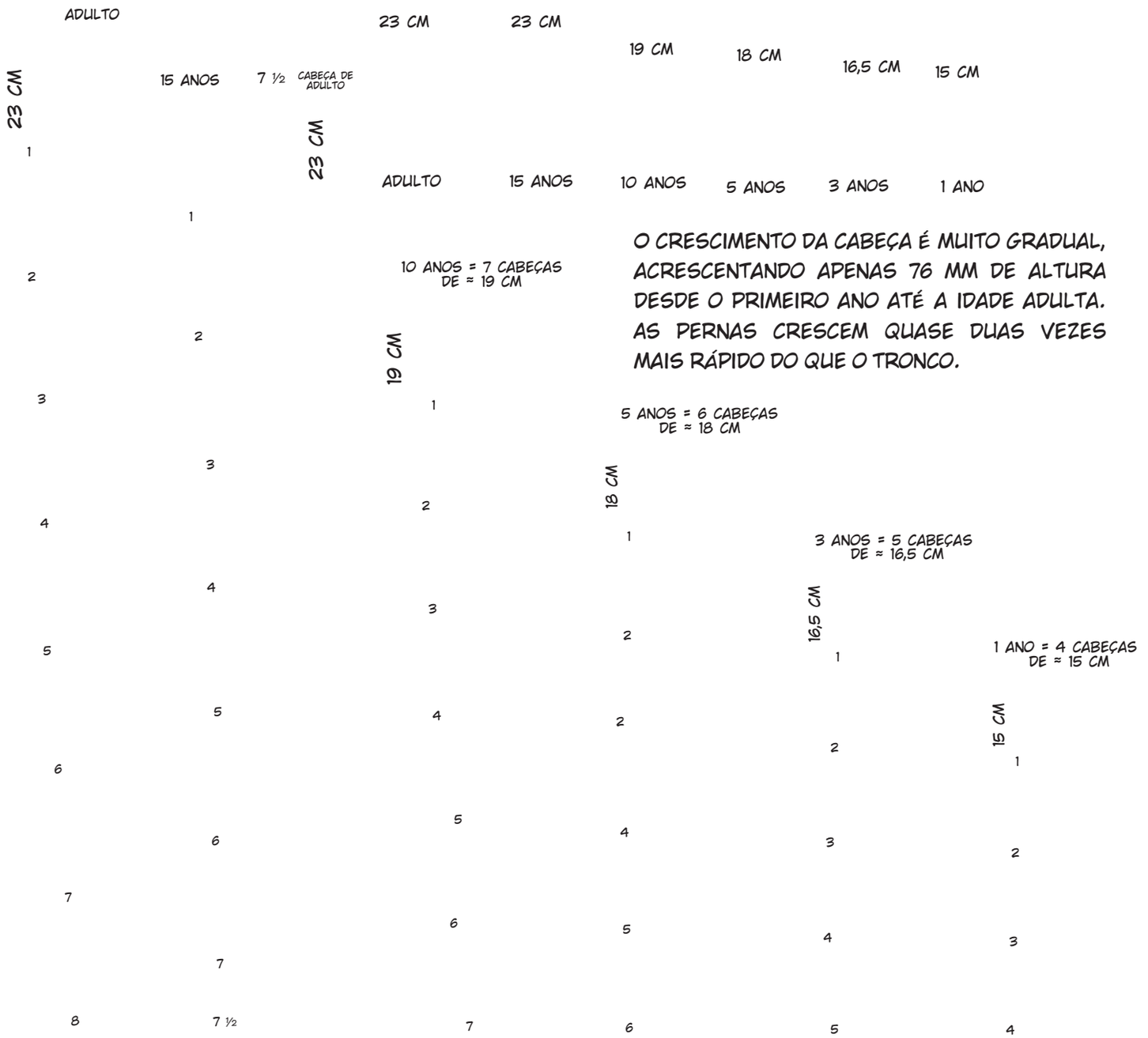
HERÓICO, 9 CABEÇAS

2 ⅔ CABEÇAS



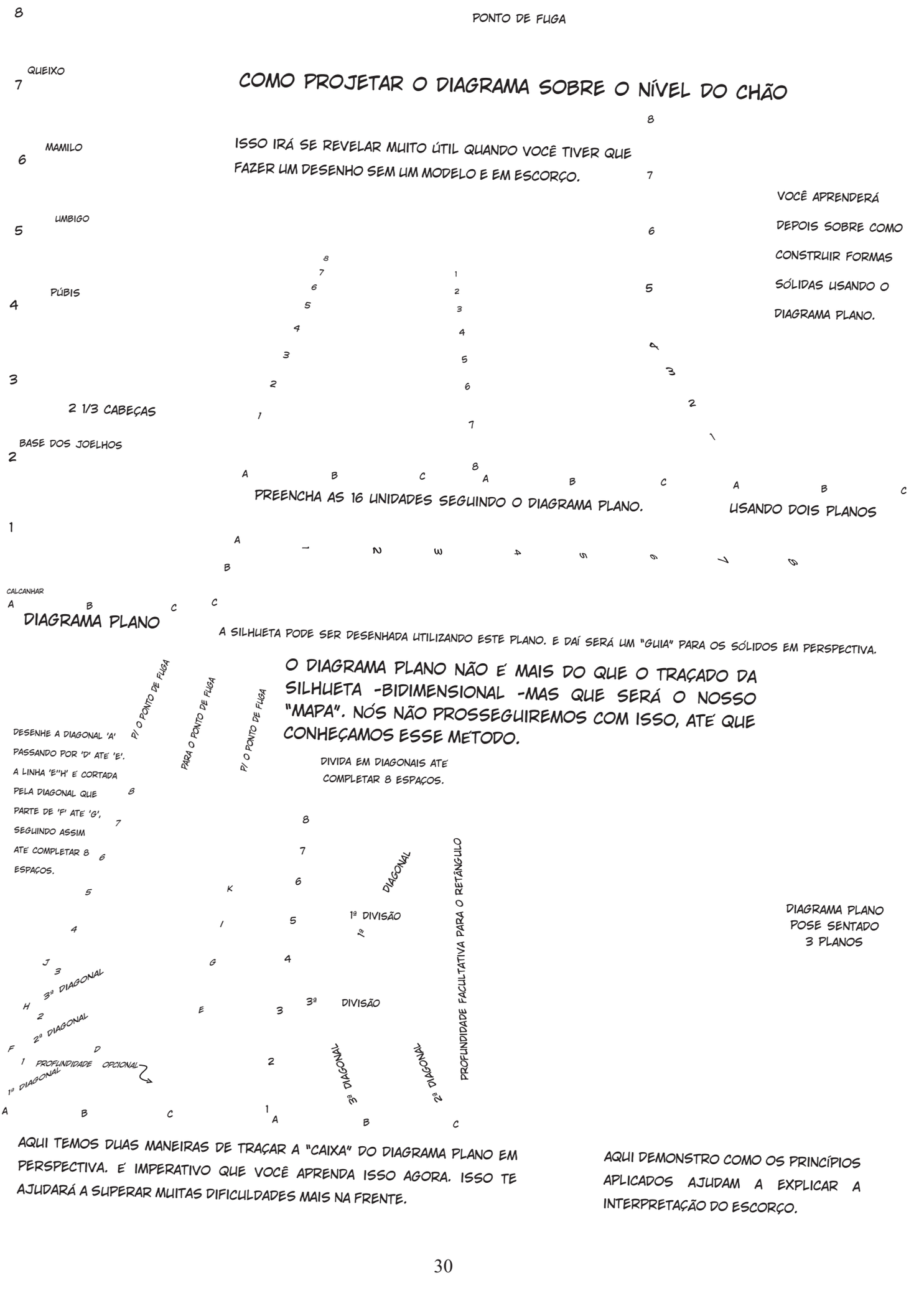
Você pode ver de relance a razão pela qual as proporções reais ou normais não são assim tão satisfatórias. Todos os desenhos acadêmicos baseados em proporções normais têm esse aspecto atarracado e antiquado. A maioria dos artistas de moda esticam a figura humana até para além de oito cabeças, e em figuras alegóricas ou heróico do tipo "super-humano" –nove cabeças –pode ser utilizada de forma eficaz. Observe a que altura, ou unidade de cabeça, se situa em cada um a metade da figura humana. Seria bom desenhar eles de lado e de costas nestas diferentes proporções, usando a página anterior como um guia geral, mas mudando a proporção. Você pode controlar o aspecto alto ou baixo pelo tamanho relativo da cabeça utilizada.

AS PROPORÇÕES IDEAIS NAS VÁRIAS IDADES


ADULTO
23 CM
15 ANOS
7 ½
CABEÇA DE ADULTO
23 CM
23 CM
23 CM
19 CM
18 CM
16,5 CM
15 CM
ADULTO
15 ANOS
10 ANOS
5 ANOS
3 ANOS
1 ANO
O CRESCIMENTO DA CABEÇA É MUITO GRADUAL, ACRESCENTANDO APENAS 76 MM DE ALTURA DESDE O PRIMEIRO ANO ATÉ A IDADE ADULTA. AS PERNAS CRESCEM QUASE DUAS VEZES MAIS RÁPIDO DO QUE O TRONCO.
10 ANOS = 7 CABEÇAS DE ≈ 19 CM
19 CM
5 ANOS = 6 CABEÇAS DE ≈ 18 CM
18 CM
3 ANOS = 5 CABEÇAS DE ≈ 16,5 CM
16,5 CM
1 ANO = 4 CABEÇAS DE ≈ 15 CM
15 CM

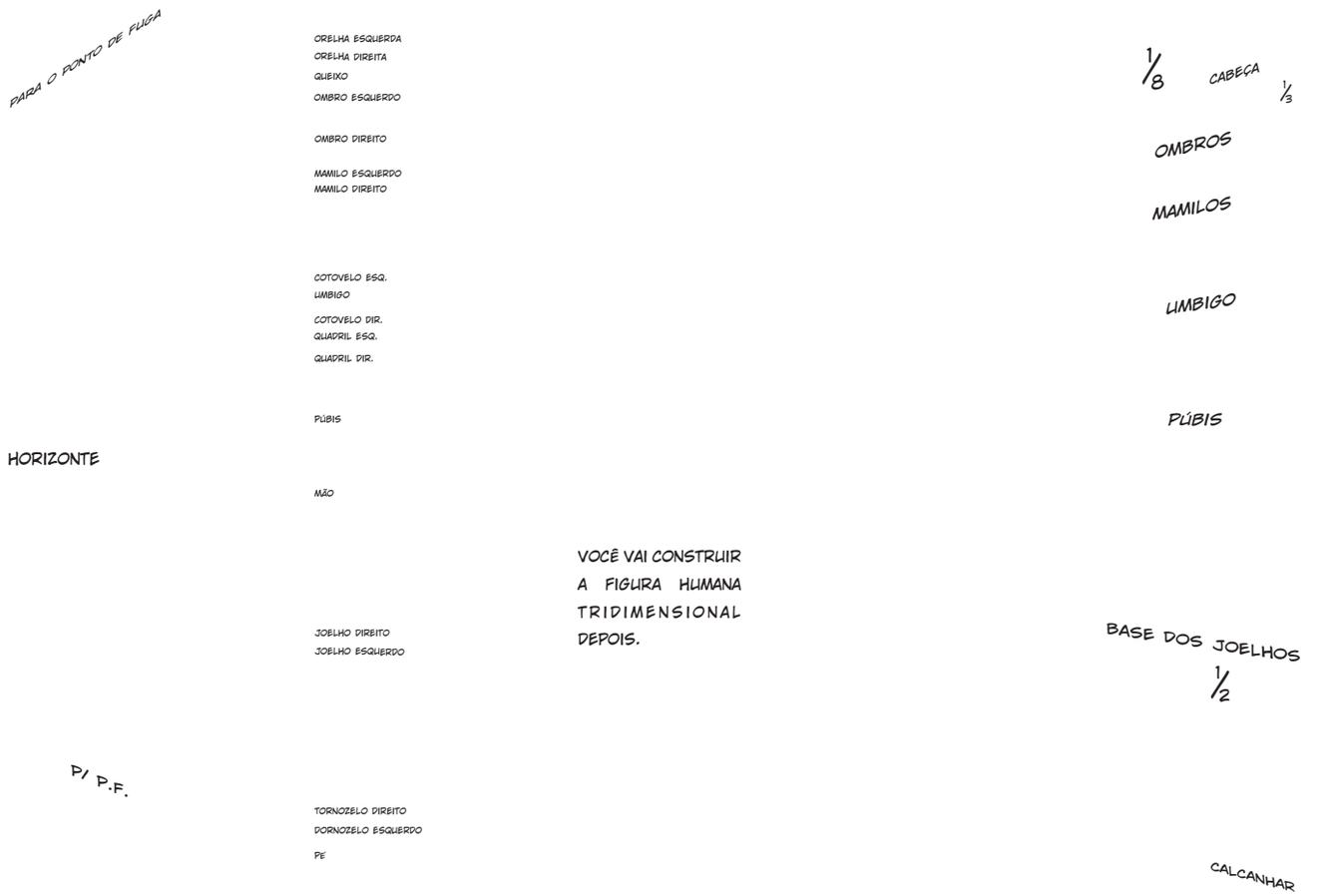
Essas proporções foram elaboradas com uma grande dose de esforço e, até onde eu sei, nunca antes foram publicadas por qualquer artista. A escala pressupõe o crescimento da criança até a idade adulta ideal de oito unidades de cabeça. Se, por exemplo, você quiser desenhar um homem ou uma mulher com um menino de 5 anos de idade (a cabeça da criança está quase a metade mais curta do que a cabeça do homem), você encontra aqui as suas alturas relativas. As crianças com menos de dez anos são desenhadas um pouco mais curtas e gordinhas do que o normal, uma vez que este efeito é considerado mais desejável; aqueles com mais de dez anos, um pouco mais alto do que o normal –pelos mesmos motivos.

O DIAGRAMA PLANO


PONTO DE FUGA
QUEIXO
MAMILO
UMBIGO
PÚBIS
2 1/3 CABEÇAS
BASE DOS JOELHOS
CALCANHAR
DIAGRAMA PLANO
COMO PROJETAR O DIAGRAMA SOBRE O NÍVEL DO CHÃO
ISSO IRÁ SE REVELAR MUITO ÚTIL QUANDO VOCÊ TIVER QUE FAZER UM DESENHO SEM UM MODELO E EM ESCORÇO.
VOCÊ APRENDERÁ DEPOIS SOBRE COMO CONSTRUIR FORMAS SÓLIDAS USANDO O DIAGRAMA PLANO.
PREENCHA AS 16 UNIDADES SEGUINDO O DIAGRAMA PLANO.
USANDO DOIS PLANOS
A SILHUETA PODE SER DESENHADA UTILIZANDO ESTE PLANO. E DAÍ SERÁ UM "GUIA" PARA OS SÓLIDOS EM PERSPECTIVA.
O DIAGRAMA PLANO NÃO É MAIS DO QUE O TRAÇADO DA SILHUETA -BIDIMENSIONAL -MAS QUE SERÁ O NOSSO "MAPA". NÓS NÃO PROSSEGUIREMOS COM ISSO, ATÉ QUE CONHEÇAMOS ESSE METODO.
P/ O PONTO DE FUGA
PARA O PONTO DE FUGA
P/ O PONTO DE FUGA
DESENHE A DIAGONAL 'A' PASSANDO POR 'D' ATE 'E'. A LINHA 'E''H' E CORTADA PELA DIAGONAL QUE PARTE DE 'F' ATE 'G', SEGUINDO ASSIM ATE COMPLETAR 8 ESPAÇOS.
DIVIDA EM DIAGONAIS ATE COMPLETAR 8 ESPAÇOS.
DIAGONAL
1ª DIVISÃO
3ª DIAGONAL
2ª DIAGONAL
1ª DIAGONAL
PROFUNDIDADE OPCIONAL
3ª DIVISÃO
3ª DIAGONAL
2ª DIAGONAL
PROFUNDIDADE FACULTATIVA PARA O RETÂNGULO
DIAGRAMA PLANO POSE SENTADO 3 PLANOS
AQUI TEMOS DUAS MANEIRAS DE TRAÇAR A "CAIXA" DO DIAGRAMA PLANO EM PERSPECTIVA. É IMPERATIVO QUE VOCÊ APRENDA ISSO AGORA. ISSO TE AJUDARÁ A SUPERAR MUITAS DIFICULDADES MAIS NA FRENTE.
AQUI DEMONSTRO COMO OS PRINCÍPIOS APLICADOS AJUDAM A EXPLICAR A INTERPRETAÇÃO DO ESCORÇO.

O DIAGRAMA PLANO

OUTROS USOS IMPORTANTES DO "MAPA" OU DIAGRAMA PLANO



VOCÊ VAI CONSTRUIR A FIGURA HUMANA TRIDIMENSIONAL DEPOIS.

TODOS OS PONTOS DA FIGURA HUMANA PODEM SER COLOCADOS EM PERSPECTIVA TENDO O "MAPA" COMO UM GUIA.

RAPIDAMENTE "ESTABELECIDO" EM PERSPECTIVA.

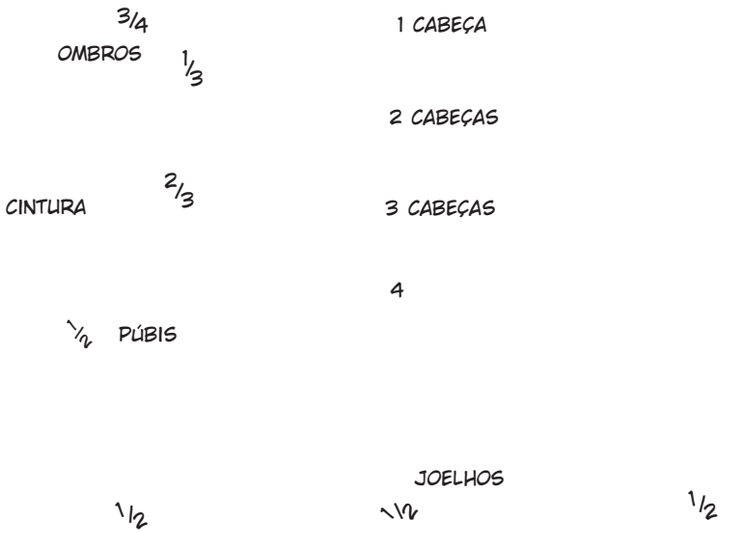
RAPIDAMENTE "ESTABELECIDO" NO "MAPA".

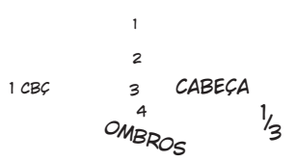
TENTE DESENHAR O "MAPA" EM PERSPECTIVA.

HORIZONTE

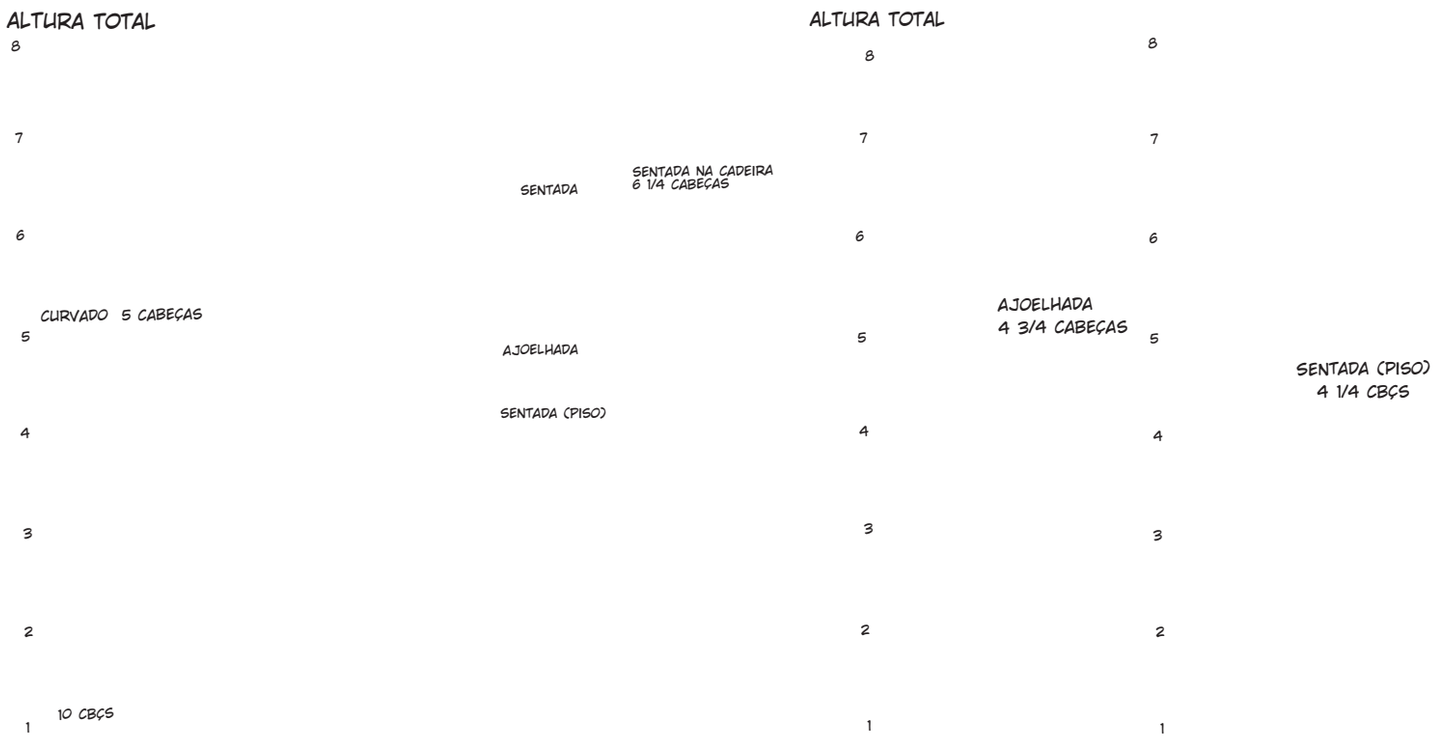
AS PROPORÇÕES DE UMA FIGURA PODEM RAPIDAMENTE SER ESTABELECIDAS PARA OUTRAS EM PERSPECTIVA.

DETERMINAÇÃO RÁPIDA DAS PROPORÇÕES





PROPORÇÕES POR ARCOS E UNIDADES DE CABEÇAS



9 CBÇS MODOS DE PROJETAR UNIDADES DE CABEÇAS EM DIFERENTES POSES, MOSTRANDO A ALTURA RELATIVA DE CADA UMA.

PODE CHEGAR A 10 CABEÇAS

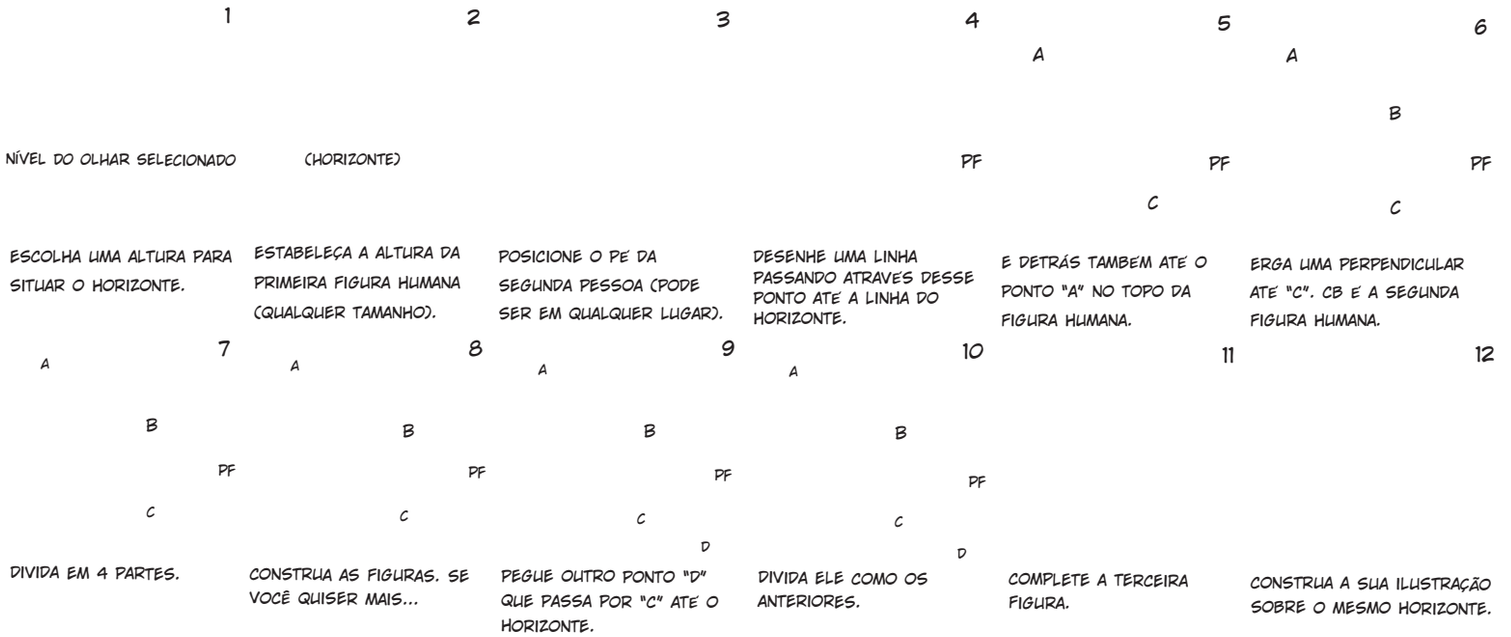
8 CBÇS

LATERALMENTE PODE SER IGUAL À ALTURA -COM 4 CABEÇAS DE CADA LADO PARTINDO DO CENTRO DO PESCOÇO

UM METODO SIMPLES DE ENCONTRAR O COMPRIMENTO DOS MEMBROS ESTENDIDOS, DEPOIS VOCÊ FARÁ ISSO COM PERSPECTIVA.

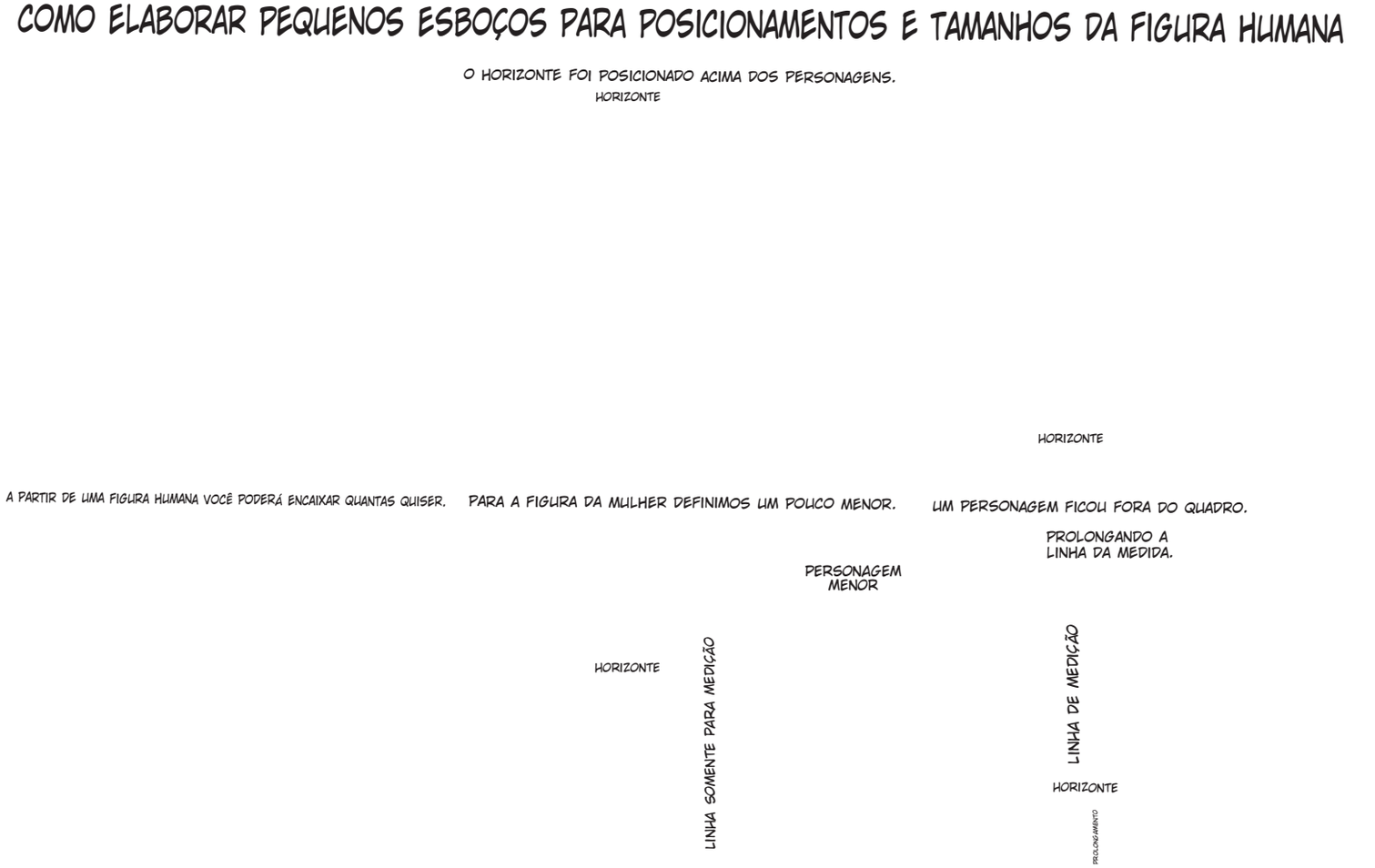
PROPORÇÕES EM RELAÇÃO AO HORIZONTE

COMO CONSTRUIR AS SUAS COMPOSIÇÕES E FIGURAS HUMANAS A PARTIR DE QUALQUER NÍVEL DO OLHAR (OU LINHA DO HORIZONTE, QUE SIGINIFICA A MESMA COISA).



REGRA: O HORIZONTE DEVE CRUZAR OS ELEMENTOS SEMELHANTES NO MESMO NÍVEL DO PLANO E NO MESMO PONTO (NA ILUSTRAÇÃO ACIMA O PONTO EM COMUM E O JOELHO)

COMO ELABORAR PEQUENOS ESBOÇOS PARA POSICIONAMENTOS E TAMANHOS DA FIGURA HUMANA


O HORIZONTE FOI POSICIONADO ACIMA DOS PERSONAGENS.
HORIZONTE
A PARTIR DE UMA FIGURA HUMANA VOCÊ PODERÁ ENCAIXAR QUANTAS QUISER.
PARA A FIGURA DA MULHER DEFINIMOS UM POUCO MENOR.
HORIZONTE
PERSONAGEM MENOR
UM PERSONAGEM FICOU FORA DO QUADRO.
PROLONGANDO A LINHA DA MEDIDA.
HORIZONTE
LINHA SOMENTE PARA MEDIÇÃO
LINHA DE MEDIÇÃO
PROLONGAMENTO
ALGUEM FOI DESENHADO ERRADO, IDENTIFIQUE QUEM FOI.
PARA PESSOAS MUITO PRÓXIMAS IDENTIFIQUE A SUA METADE.
AQUI TEMOS DOIS NÍVEIS.

OS PROBLEMAS DE JOÃO E MARIA

JOÃO E MARIA, SE ENTREOLHAM, NÓS ESTAMOS SENTADOS PERTO DELES NA AREIA.

O ÂNGULO MUDA QUANDO FICAMOS EM PÉ. O HORIZONTE SOBE CONOSCO.

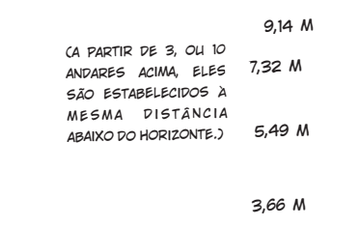
AGORA SE NOS DEITARMOS O HORIZONTE TAMBÉM DESCERÁ MUITO. A PERSPECTIVA MUDA.

NÓS RECUAMOS UM POUCO E SUBIMOS NUMA ENCOSTA NA PRAIA. O HORIZONTE ESTÁ MAIS ALTO AGORA.

SE NOS SITUARMOS ABAIXO DELES O MESMO ACONTECERÁ COM O HORIZONTE. OS PERSONAGENS MUDAM NOVAMENTE.

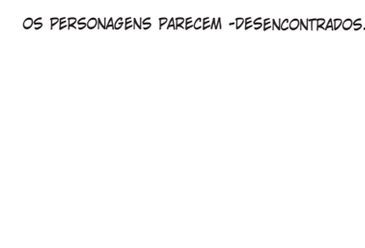
AGORA, O HORIZONTE SE MOVEU PARA CIMA, PARA ALÉM DO QUADRO. MAS AINDA AFETA OS PERSONAGENS.

MESMO QUANDO OS VEMOS QUASE DIRETAMENTE DE CIMA. NÃO IMPORTA O ÂNGULO.

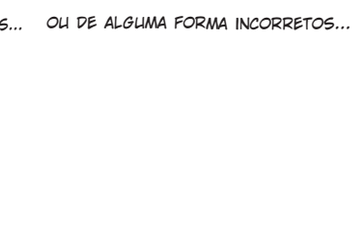


O NOSSO PONTO DE VISTA, AFETA CADA PERSONAGEM EM FUNÇÃO DO MEU NÍVEL DO OLHAR, OU "MEU HORIZONTE".

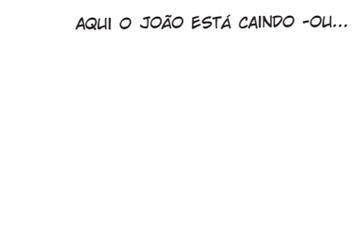
ALGUMAS COISAS QUE PODEM ACONTECER QUANDO OS PERSONAGENS NÃO ESTÃO SITUADOS CORRETAMENTE EM RELAÇÃO AO HORIZONTE.



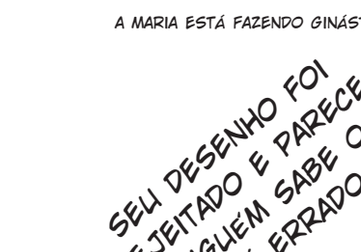
OS PERSONAGENS PARECEM -DESENCONTRADOS...



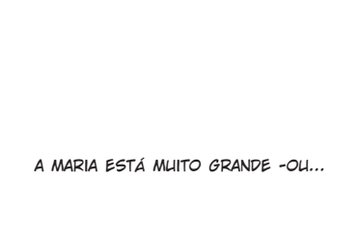
OU DE ALGUMA FORMA INCORRETOS...



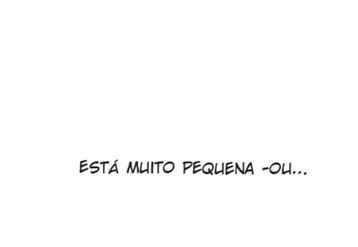
AQUI O JOÃO ESTÁ CAINDO -OU...



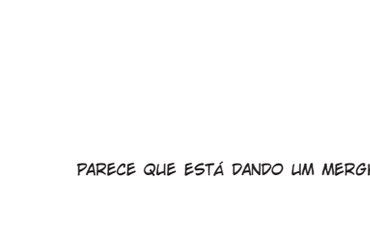
A MARIA ESTÁ FAZENDO GINÁSTICA.



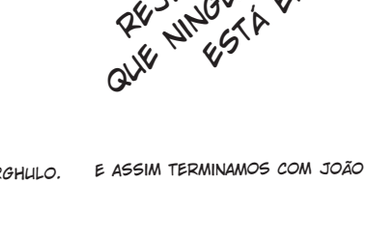
A MARIA ESTÁ MUITO GRANDE -OU...



ESTÁ MUITO PEQUENA -OU...



PARECE QUE ESTÁ DANDO UM MERGHULO.



E ASSIM TERMINAMOS COM JOÃO E MARIA.

ENCONTRANDO AS PROPORÇÕES EM QUALQUER PONTO NA SUA COMPOSIÇÃO

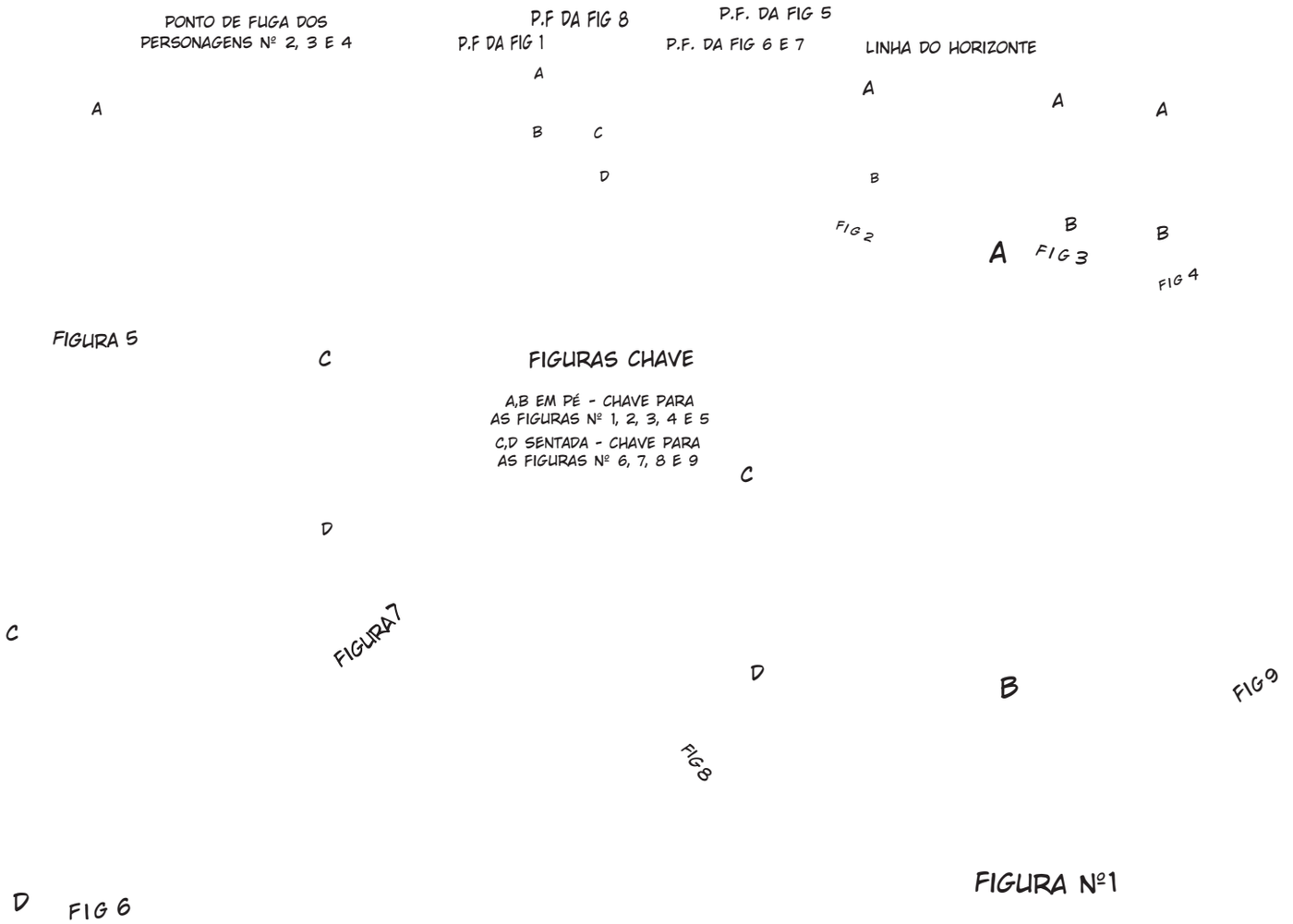
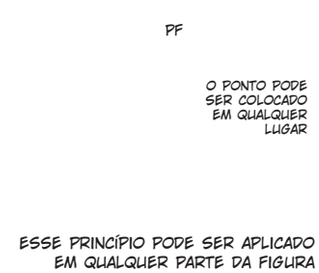


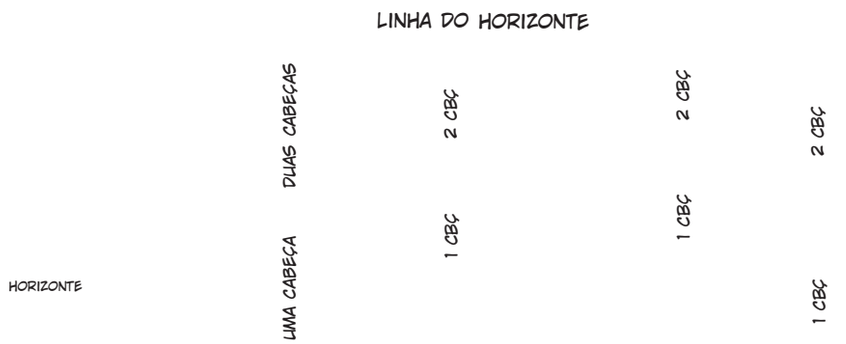
FIGURA Nº1



Muitos artistas têm dificuldade em situar os personagens na composição e relacioná-los adequadamente uns com os outros, especialmente aqueles que não são mostrados de corpo inteiro. A solução é desenhar um personagem chave em pé e outro sentado. Logo os personagens inteiros ou os incompletos poderão, ser dimensionado em relação ao horizonte. AB será tomada como a medida da cabeça e aplicada a todos os personagens em pé; CD para os personagens sentados. Isto se aplica quando todos os personagens se situarem no mesmo plano do solo. (Na página 37 há uma explicação de como proceder quando os personagens estiverem em diferentes níveis). Você pode colocar um ponto em qualquer lugar dentro do seu espaço e encontrar o tamanho relativo do personagem ou de parte dele, precisamente nesse ponto. Obviamente, todo o resto deve ser desenhado a partir do mesmo horizonte e dimensões que estão relacionados aos personagens. Por exemplo, o desenho de um cavalo-chave ou uma vaca ou uma cadeira ou barco. A coisa importante é que todos os personagens mantenham as suas relações de tamanho, não importa o quanto esteja perto ou longe. A imagem só pode ter um horizonte, e apenas um ponto de vista. O horizonte se move para cima ou para baixo com o observador. Não é possível olhar sobre o horizonte, pois este está constituído na altura do nível dos olhos do observador. O horizonte é uma superfície plana aberta até onde a vista alcança de água ou de terra. Entre os morros ou dentro das casas ele não pode realmente ser visto, mas o seu nível do olhar determina ele. Se você ainda não domina a perspectiva, eu recomendo um bom livro sobre o assunto, é o *Perspective Made Easy* (de Ernest Norling), disponível na maioria das livrarias.

“PENDURANDO” OS SEUS PERSONAGENS NO HORIZONTE

VOCÊ PODE "PENDURAR" OS SEUS PERSONAGENS SOBRE A LINHA DO HORIZONTE, FAZENDO O CORTE ATRAVÉS DOS PERSONAGENS SEMELHANTES NO MESMO LUGAR. ISSO OS MANTERÁ NO MESMO PLANO DO SOLO. NOTE QUE O HORIZONTE CORTA OS HOMENS NA CINTURA E AS MULHERES SENTADAS NO QUEIXO. A ÚNICA MULHER QUE ESTÁ À ESQUERDA É DESENHADA EM RELAÇÃO AOS HOMENS. FÁCIL, NÃO?



VOCÊ TAMBEM PODE "PENDURAR" AS CABEÇAS NA LINHA DO HORIZONTE. NESTE CASO O CORTE NA CABEÇA DOS HOMENS PASSA ATRAVÉS DA BOCA E NAS MULHERES NA ALTURA DOS OLHOS.

AQUI A MEDIDA LEVA EM CONSIDERAÇÃO UMA DISTÂNCIA PROPORCIONAL PARA BAIXO. A PARTIR DO HORIZONTE. TOMEI DUAS CABEÇAS COMO UM ESPAÇO OPCIONAL.

COMECEMOS A DESENHAR: PRIMEIRO A ESTRUTURA DO BONECO

O PRIMEIRO PROBLEMA É: COMO O PESO É SUPORTADO?

TODA A AÇÃO DA FIGURA DEVE SER BASEADA NA DISTRIBUIÇÃO DO PESO DO CORPO.

O MOVIMENTO DA ESTRUTURA DO BONECO

SE ESFORCE PARA TRANSMITIR A VIDA E A AÇÃO DESDE O COMEÇO. DESENHE, DESENHE.

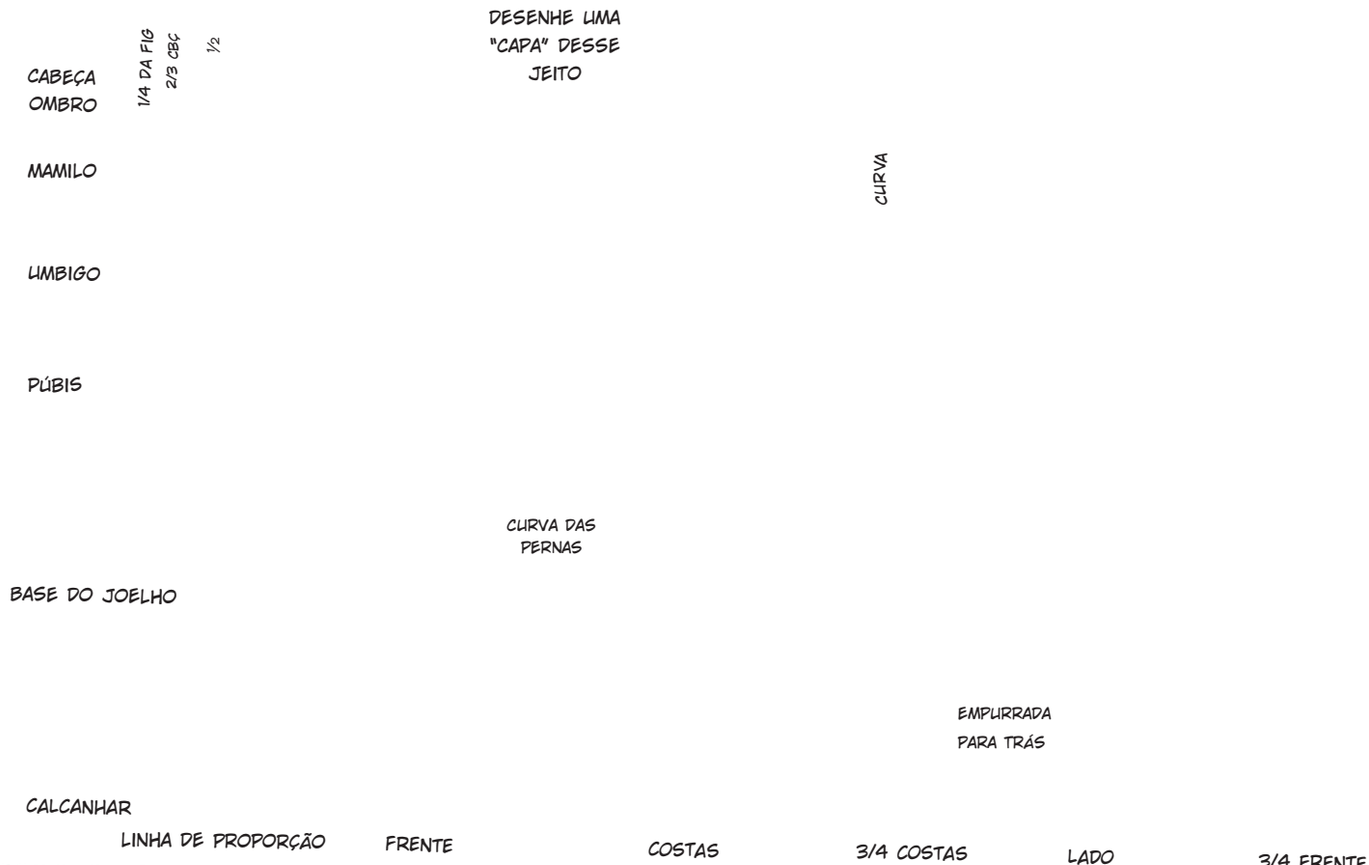
ESTES SÃO
"PIVÔS FIXOS"

TENTE "SENTIR O CENTRO DA GRAVIDADE". DISTRIBUA O PESO SOBRE O PONTO CENTRAL. FAÇA NUMEROSOS ESTUDOS.

AQUI TEMOS
"OS PIVÔS EM
MOVIMENTO".

A PRINCIPAL LINHA DE EQUILÍBRIO DEVE SE INCLINAR NA DIREÇÃO DO MOVIMENTO. TENTE ALGUMAS AGORA.

OS SEUS PERSONAGENS PODEM SER CONSTRUÍDOS SOBRE LINHAS CURVAS PARA TRANSMITIR MOVIMENTO E GRAÇA. EVITE ÂNGULOS RETOS.



TODO O TEMPO QUE GASTAR COM ESSE SUJEITO PAGARÁ BONS DIVIDENDOS. SAIBA TUDO SOBRE ELE.

NUNCA DESENHE OS MEMBROS EM LINHA RETA, RÍGIDOS E SEM "CURVATURA".

2 DISCOS
POR AGORA

COLOQUE A "CAPA" SOBRE
A CAIXA TORÁCICA
2 CABEÇAS

3 CABEÇAS

ESTA É UMA VERSÃO SIMPLIFICADA DA ESTRUTURA REAL. ELA É TUDO QUE VOCÊ PRECISA DE INÍCIO.

EXPERIMENTANDO A ESTRUTURA DO BONECO

FAÇA VÁRIAS EXPERIÊNCIAS. LEMBRANDO QUE A MAIORIA DAS AÇÕES NOS SEUS PERSONAGENS DEVEM VIR DE VOCÊ, EM "COMO VOCÊ SENTE" AO INVÉS DO MODELO.

EM BREVE VOCÊ APRENDERÁ A SE EXPRESSAR. UMA EXPRESSÃO VÍVIDA É MAIS IMPORTANTE AQUI DO QUE A PRECISÃO.

VOCÊ PODE USAR ESTE TIPO DE ESQUELETO PARA PLANEJAR ESBOÇOS, LAYOUTS E COMPOSIÇÕES.

OS CONTORNOS EM RELAÇÃO À FORMA SÓLIDA

A. VAMOS SUPOR QUE TEMOS OS CONTORNOS DE TRÊS CÍRCULOS ESTABELECIDOS EM TRÊS PLANOS ADJACENTES.

TODOS OS SÓLIDOS DEVEM TER ESSAS TRÊS DIMENSÕES

1 ALTURA

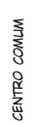
2 LARGURA

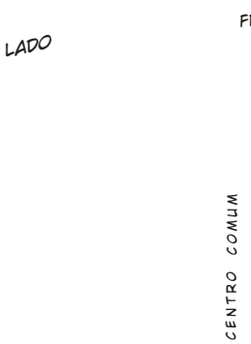
3 PROFUNDIDADE

B. MOVA OS CÍRCULOS PARA FRENTE EM DIREÇÃO A UM CENTRO COMUM, NÓS PRODUZIMOS UMA BOLA "SÓLIDA".

AGORA PEGUE UM OBJETO COMUM.

OS "CONTORNOS" DE CADA PLANO PODEM SER MUITO DIFERENTES, MAS COLOCADOS JUNTOS ASSUMEM O ASPECTO DE UMA FORMA SÓLIDA.





ASSIM, NO DESENHO DEVEMOS SEMPRE TENTAR "SENTIR" OS CONTORNOS DO CENTRO, BEM COMO AS ARESTAS. SOMENTE OS CONTORNOS PODEM SUGERIR SOLIDEZ. OBSERVE COMO AS ARESTAS PASSAM UMAS PELAS OUTRAS.

CHAPADO

SÓLIDO

ISSO NÃO SERÁ FÁCIL ATÉ QUE VOCÊ SE TORNE CAPAZ DE "PENSAR NO VOLUME" DAQUILO QUE DEVE SER DESENHADO. CONHECENDO EXATAMENTE TUDO REFERENTE A FORMA.

O BONECO DA FIGURA HUMANA

O conteúdo precedente nos deu um quadro geral pelo qual agora podemos adicionar uma simplificação do volume ou do aspecto sólido da figura humana. Seria tedioso e supérfluo se, cada vez que fosse preciso desenhar um personagem fosse preciso ter que passar por todos os processos do desenho da figura humana. O artista deve fazer rascunhos e esboços que podem servir como uma subestrutura para representar a ação –talvez para cobrir com roupas, talvez para elaborar uma pose que mais tarde será terminada com um modelo. Devemos ter alguma forma direta e rápida de indicar ou criar uma figura humana experimental –uma com a qual podemos contar uma história. O modelo criado que sugiro nas páginas a seguir geralmente pode ser suficiente. Feito da forma correta, ele pode sempre ser desenvolvido visando o desenho mais acabado. Quando você estiver desenhando um boneco da figura humana você não precisa estar muito preocupado com os músculos reais ou como eles afetam a superfície. O boneco no desenho é muito usado para “planejar” uma figura humana, para indicar as articulações e as proporções gerais da estrutura e massas.

O boneco serve a um propósito duplo aqui. Eu acredito que desta forma o aluno poderá criar figuras humanas bem melhor e, por conseguinte "interpretar" melhor a ação das suas partes do que começar imediatamente com o modelo vivo. Ele não só irá servir para esboços, mas também vai se tornar uma abordagem ideal para o desenho real da figura humana a partir de modelos vivos ou de cópias. Se você tiver a estrutura e as massas, para começar, você pode depois inserir os ossos e os músculos reais. Depois, você poderá compreender mais facilmente o encaixe e as funções dos músculos e como afetam a superfície. Eu sou da opinião de que ensinar anatomia antes das proporções, antes dos volumes e massa e da ação –é como colocar a carroça na frente dos bois. Você não pode desenhar um músculo corretamente sem uma estimativa razoável da área que ocupa dentro da figura humana, sem uma compreensão do por que ele está lá e de como ele funciona.

Pense na figura humana num sentido plástico, ou como algo que tem três dimensões. Ela tem um peso que deve ser sustentado por uma estrutura que é extremamente móvel. As massas de músculos ou os volumes seguem a estrutura. Algumas dessas massas estão unidas muito de perto e aderem à estrutura óssea, enquanto que outras massas são amplas e volumosas e a ação pode afetar o seu aspecto.

Se você nunca estudou anatomia, talvez não saiba que os músculos se unem naturalmente em grupos ou blocos ligados de certa forma à estrutura. Não vamos tratar dos seus detalhes fisiológicos aqui, mas considerá-los apenas como partes interligadas ou firmadas juntas. Daí a figura humana é muito parecida com o nosso boneco. O tórax, ou peito, assume a forma de ovo e, como tal, oco. Sobre ele está envolto uma capa de músculo que se estende para o peito e pelas costas até a base da coluna vertebral. Sobre a capa, na frente, estão os músculos do ombro. As nádegas do ponto em que se inicia vão até a metade da altura, circundando atrás, a partir dos quadris, se inclinando para baixo ao final se forma uma dobra bastante angulosa. Um 'V' é formado pela inclinação acima da dobra no centro. Há realmente um osso em forma de 'V' aqui, encravado entre os dois ossos pélvicos que suporta a coluna vertebral. A caixa torácica está unida aos quadris por duas massas em cada lado. Atrás a panturrilha se encaixa na coxa, e na frente temos o joelho protuberante.

Aprenda a desenhar esse boneco o melhor que puder. Você vai usá-lo com muito mais frequência do que uma detalhada interpretação anatômica. Uma vez que temos a proporção, o volume e a estrutura podemos também tratar da perspectiva. Nenhum artista conseguiria bancar um modelo para todo o seu trabalho de esboço preliminar para produção de –layouts e idéias. No entanto, ele não pode fazer uma abordagem inteligente rumo ao trabalho final sem rascunhos preliminares. Se apenas os diretores de arte basearem os seus layouts em tais figuras do boneco, essas figuras finalizadas estariam em pé sobre o mesmo piso, e as cabeças nunca iriam ultrapassar as bordas da página se forem desenhadas corretamente.

ADICIONANDO VOLUME À ESTRUTURA

OS GRUPOS DOS MÚSCULOS SIMPLIFICADOS

DESENVOLVENDO A ESTRUTURA ANTERIOR, COLOCANDO POR CIMA OS GRUPOS DOS MÚSCULOS SIMPLIFICADOS.

UM BONECO MAIS SIMPLIFICADO
CASO O OUTRO POSSA
PARECER MUITO COMPLICADO
PARA VOCÊ.

NÓS ESTUDAREMOS MAIS TARDE SOBRE A ESTRUTURA ÓSSEA E A CONSTRUÇÃO "REALISTA" DOS MÚSCULOS. POR HORA ESTUDE ISSO.

ADICIONANDO PERSPECTIVA AOS SÓLIDOS DO BONECO

AQUI ESTÁ UM GRUPO DE CILINDROS. NOTE COMO AS ELIPSES ABAIXO SE ESTREITAM À MEDIDA EM QUE SE APROXIMAM DO NÍVEL DO OLHAR. ISSO ACONTECE TANTO EM CIMA QUANTO EMBAIXO.

NÍVEL DO OLHAR E HORIZONTE

A PARTIR DISSO VOCÊ PASSA A ENTENDER O PRINCÍPIO DA PERSPECTIVA SOBRE AS FORMAS ARREDONDADAS DA FIGURA HUMANA.

TENTE DESENHAR A FIGURA DO SEU BONECO EM RELAÇÃO AO HORIZONTE.

PF

OS ARCOS DO MOVIMENTO NA PERSPECTIVA

PF

OS "ARCOS DO MOVIMENTO" PODEM SER DESENHADOS PRIMEIRO, PARA OBTER O COMPRIMENTO DE UM MEMBRO ABREVIADO PELA PERSPECTIVA, SIMPLIFICANDO ASSIM UM PROBLEMA DIFÍCIL.

UMA ESTIMATIVA A OLHO POR SI SÓ SERÁ SUFICIENTE PARA DETERMINAR O ARCO. DESENHE-OS ATÉ QUE SE "PAREÇAM CERTOS."

COLOCANDO O BONECO EM QUALQUER LOCAL OU NÍVEL

SE VOCÊ NÃO ENTENDE DE PERSPECTIVA, É ACONSELHÁVEL QUE ADQUIRA UM BOM LIVRO SOBRE O ASSUNTO. VOCÊ DEVE CONHECÊ-LA SE EVENTUALMENTE QUIZER SER BEM SUCEDIDO. VOCÊ NÃO PODE CONSTRUIR UM BOM DESENHO SEM QUE TENHA UMA INTIMIDADE COM ESSE ASSUNTO.

ELEVAÇÃO

P.F.

SELECIONE O NÍVEL DO OLHAR (HORIZONTE)

LINHA DE MEDIÇÃO

(PERSPECTIVA PARALELA)

DESSE CARA...

COM ESSE SUJEITO

FIGURA UM

(TODAS AS ESCALAS PARTEM DELE)

(HORIZONTE) P.F.

ELEVAÇÃO

LINHA DE MEDIÇÃO

OS PÉS AQUI NESTA ALTURA

LINHA DE MEDIÇÃO

(PÉS)

PARA O PONTO DE FUGA

CADA PERSONAGEM ESTÁ RELACIONADO AO TAMANHO DOS OUTROS PERSONAGENS E TODOS DEVEM SER DESENHADOS EM PERSPECTIVA NO MESMO NÍVEL DOS OLHOS OU HORIZONTE.

O DESENHO DO BONECO A PARTIR DE QUALQUER PONTO DE VISTA

"PLANEJAMENTO" RÁPIDO DE QUALQUER PONTO DE VISTA.

DESENHE O ESBOÇO DA "CAIXA" EM PERSPECTIVA, DIVIDA EM DIAGONAIS. CONSTRUA O BONECO.

COMBINANDO OS ARCOS DE MOVIMENTO COM A CAIXA

TOPO

1

2

3

4

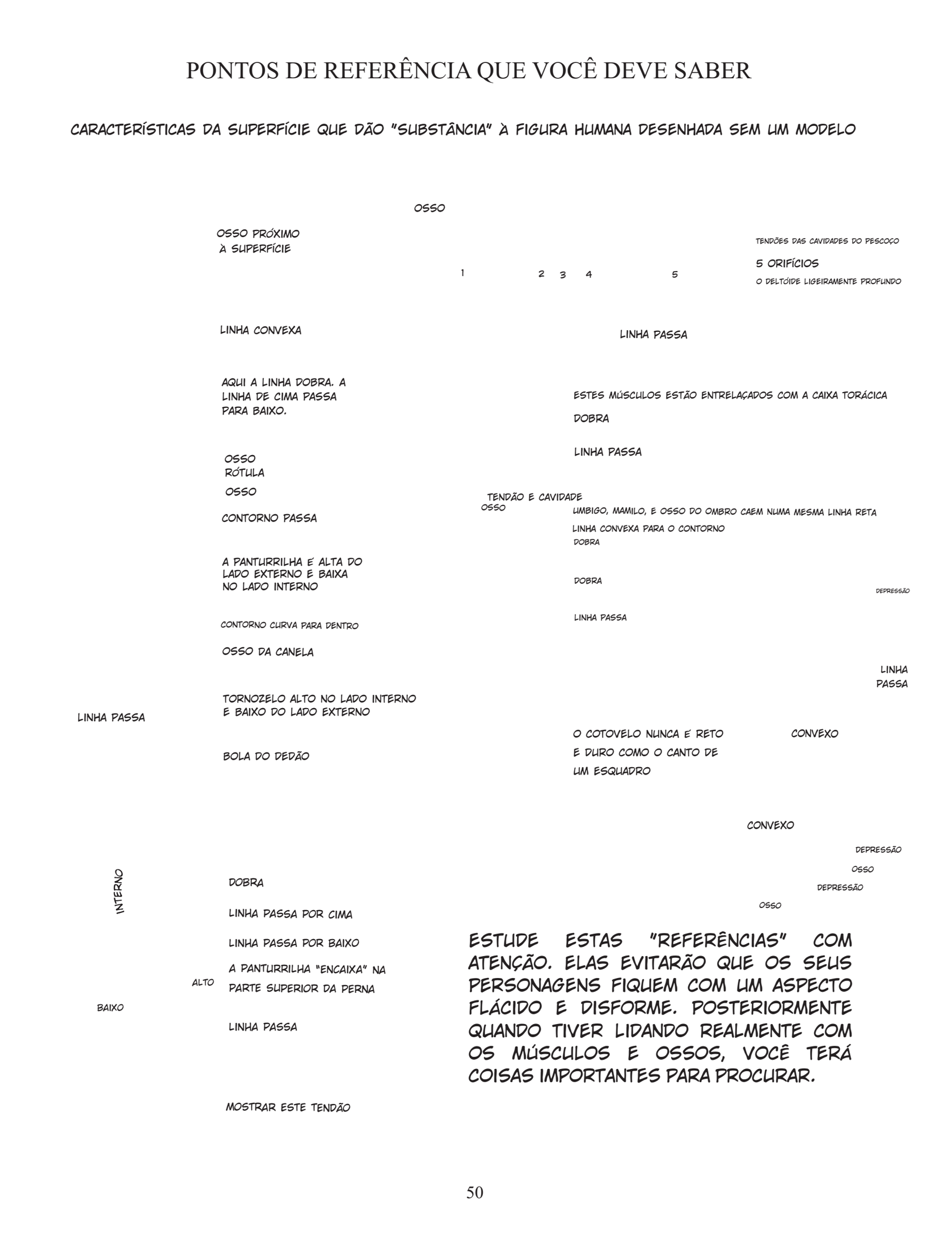
DESENHE OS AROS NAS QUATRO SEÇÕES DA CAIXA.

TOPO

PENSANDO EM TERMOS DE SÓLIDOS.

PONTOS DE REFERÊNCIA QUE VOCÊ DEVE SABER

CARACTERÍSTICAS DA SUPERFÍCIE QUE DÃO "SUBSTÂNCIA" À FIGURA HUMANA DESENHADA SEM UM MODELO



ESTUDE ESTAS "REFERÊNCIAS" COM ATENÇÃO. ELAS EVITARÃO QUE OS SEUS PERSONAGENS FIQUEM COM UM ASPECTO FLÁCIDO E DISFORME. POSTERIORMENTE QUANDO TIVER LIDANDO REALMENTE COM OS MÚSCULOS E OSSOS, VOCÊ TERÁ COISAS IMPORTANTES PARA PROCURAR.

PONTOS DE REFERÊNCIA QUE VOCÊ DEVE SABER

SUPERFÍCIES CARACTERÍSTICAS DAS COSTAS DA FIGURA MASCULINA QUE VOCÊ DEVE MEMORIZAR.

CORPO

DOBRA

CONTORNO PASSA

OSSO

DOBRAS E OSSO

DOBRA

DOBRA DA COLUNA VERTEBRAL EM PROFUNDIDADE QUANDO A FIGURA HUMANA ESTÁ EM PÉ

DOBRA

OSSO

AS "DUAS COVINHAS"

DOBRA

OSSO 1 2

JUNÇÃO EM "V"

OSSO

CONCAVIDADE DAS NÁDEGAS

DOBRA VERTICAL

DOBRA LATERAL (CRIA UM DESNÍVEL COM A MUDANÇA DO PESO DA OUTRA PERNA)

PERNA

CONVEXO

CONTORNO PASSA

CÔNCAVO

OSSO

CONTORNO PASSA

QUEBRA NO CONTORNO

TENDÕES

TORNOZELO

CALCANHAR QUADRADO

BRAÇO

LIGERAMENTE PROFUNDO

LINHA DO CONTORNO PASSA

VOLUME E DOBRA

COTOVELO

"OSSO DA LOUCURA"

OSSO DO PULSO

ALMOFADA DA MÃO

TENTE DESENHAR ESTA VISTA DE TRÁS. FAÇA O MELHOR QUE PUDER. QUANDO VOCÊ TIVER ESTUDADO OS MÚSCULOS VOLTE A FAZÊ-LO NOVAMENTE

E NÃO DESANIME. ELE É UM PÁSSARO VELHO BRIGÃO MESMO!

ESBOÇOS DE PERSONAGENS EM AÇÃO FEITOS DE IMAGINAÇÃO

APRENDA A "SENTIR" E ESTABELECER A FIGURA EM AÇÃO NÃO É TÃO DIFÍCIL QUANTO PARECE.

FAÇA ALGUNS A PARTIR DESTES, MAS PROCURE FAZER VÁRIOS SEUS PRÓPRIOS

MANTENHA A ESPONTANEIDADE NOS SEUS DESENHOS E ESBOÇOS. FAÇA VÁRIOS PERSONAGENS EM DIFERENTES NÍVEIS DO OLHAR.

O BONECO FEMININO

A PRINCIPAL DIFERENÇA ENTRE O BONECO MASCULINO E O FEMININO ESTÁ NA PELVIS (DISCOS). OS OSSOS DO QUADRIL VÃO ATÉ O UMBIGO (NO BONECO MASCULINO, ELES SE SITUAM CINCO A OITO CENTÍMETROS MAIS ABAIXO). A CINTURA FEMININA ESTÁ ACIMA DO UMBIGO, NO HOMEM ESTÁ MAIS ABAIXO. A CAIXA TORÁCICA DA MULHER É MENOR, A PELVIS É MAIS AMPLA E PROFUNDA, OS OMBROS MAIS ESTREITOS A "CAPA" CAI NA FRENTE E INCLUI OS SEIOS.

CBÇ
8

1 CABEÇA
OMBRO

2 MAMILO

CINTURA
3 UMBIGO

4 METADE

6 JOELHO

8 CALCANHAR
SALTO DO SAPATO

UMA MANEIRA SIMPLES DE OBTER AS PROPORÇÕES FEMININAS, FIXE 1/3 NOS JOELHOS -2/3 PARA A CINTURA E 3/3 PARA A PARTE SUPERIOR DA CABEÇA.

3 TOPO DA CABEÇA

3

$\frac{1}{2}$ OMBROS

CINTURA

2

2

$\frac{1}{2}$ PÚBIS

TOPO DOS JOELHOS

1

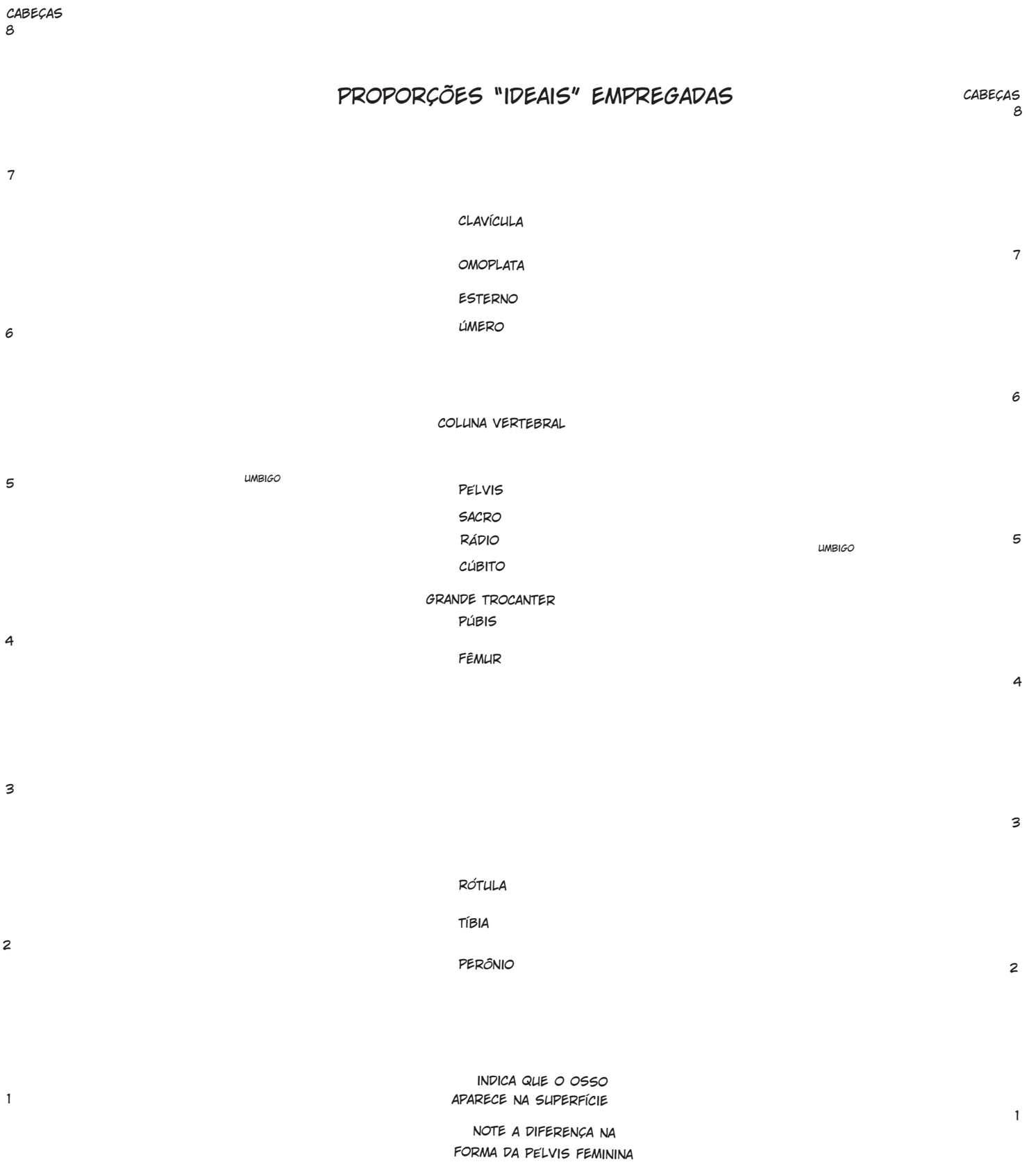
1

CALCANHAR (SAPATO)

AS 3 DIVISÕES NÃO PRECISAM ESTAR NA POSIÇÃO VERTICAL.

MUITOS ESTUDANTES SUBESTIMAM O USO DA ESTRUTURA E DO BONECO. MAS ESSE TALVEZ SEJA O RECURSO MAIS IMPORTANTE À SUA DISPOSIÇÃO. RECOMENDO QUE VOCÊ DEDIQUE TEMPO E REFLEXÃO A ISSO.

O ESQUELETO MASCULINO E FEMININO



II. OS OSSOS E MÚSCULOS

Quanto mais você avança no estudo da anatomia, mais interessante ela fica. Feito de material macio e maleável, elástico e resistente, capaz de movimentos ilimitados e de realizar inúmeras tarefas, acionado por forças auto-suficiente, e se reparando ou renovando ao longo de um período de tempo em que até as mais fortes peças de aço se desgastam –o corpo humano é realmente um milagre da engenharia.

Na página ao lado estabeleci os esqueletos masculino e feminino. Eu mantive as unidades de cabeça ao lado para que você possa relacionar os ossos da figura humana nas proporções corretas.

O esqueleto, apesar de forte, não é realmente tão rígido quanto parece. Embora a coluna tenha uma base rígida na pélvis, ela possui uma grande flexibilidade, e a caixa torácica, que mesmo estando fixada com firmeza na coluna, são flexíveis. Todos os ossos são mantidos juntos e sustentados por cartilagens e músculo, e as articulações operam em um sistema de bola e soquete com uma "trava" para a estabilidade. Toda a estrutura entra em colapso com a perda da consciência.

As tensões sobre os músculos geralmente podem ser transferidas para a estrutura óssea. O peso de uma grande carga, por exemplo, é em grande parte suportado pelos ossos, deixando os músculos livres para impelir as pernas. Os ossos também formam uma proteção para os órgãos e partes delicadas. O crânio protege os olhos, o cérebro e as delicadas peças internas da garganta. A caixa torácica e a pélvis protegem o coração, pulmões e outros órgãos. Nos pontos em que a proteção é mais necessária, podem se ver os ossos mais próximo da superfície.

É importante que o artista saiba que nenhum osso está perfeitamente em linha reta. Um braço ou uma perna traçada como um osso perfeitamente reto terá um aspecto rígido e duro. A curvatura dos ossos tem muito a ver com o ritmo e a ação da figura humana. Ela ajuda a criar um aspecto realista.

As principais diferenças entre os esqueletos masculino e feminino são a pélvis, proporcionalmente maior na mulher e o tórax proporcionalmente maior, no caso da caixa torácica, no homem. Estas diferenças explicam os ombros mais largos e quadris mais estreitos do homem; a cintura mais estreita, nádegas mais baixas e os quadris mais largos na mulher. Essa também é a causa dos braços da mulher se abrirem mais quando eles estão balançando para trás e para frente e do fêmur, ou osso da coxa, ser um pouco mais oblíquo. O cabelo e os seios, é claro, distinguem a figura feminina, mas são apenas as suas características mais evidentes. A mulher é diferente da cabeça aos pés. A mandíbula é menos desenvolvida. O pescoço é mais fino. As mãos são menores e muito mais delicadas. Os músculos dos braços são menores e pouco evidentes. A cintura é maior. O trocânter maior do fêmur se estende mais longe, as nádegas são mais cheias, mais redondas, e mais baixas. As coxas são mais planas e amplas. A panturrilha é bem menos desenvolvida. Os tornozelos e pulsos são menores. Os pés são menores e arqueados. Os músculos em geral são mais torneados e menos proeminentes –exceto aqueles das coxas e das nádegas, os quais são proporcionalmente maiores e mais fortes na mulher. Esta força adicional se dá em função da pelves ser maior, projetada para transportar a carga extra do bebê que se desenvolverá na sua barriga. Concentre-se nessas diferenças fundamentais até que você possa estabelecer uma figura masculina ou feminina de maneira inconfundível.

Observe os quadrados pretos sobre o esqueleto masculino. Eles assinalam as proeminências ósseas, ou seja, onde os ossos estão tão perto da superfície que elas afetam o contorno. Quando o sujeito engorda, esses pontos se tornam covinhas ou recessões na superfície. Em pessoas magras ou idosas, estes ossos se projetam.

Trabalhar a partir de modelos ou fotografias não vai eliminar a necessidade de conhecer a anatomia e as proporções. Você também deverá reconhecer

as massas e os volumes e a razão deles estarem lá. Caso contrário, o desenho terá uma aparência de borracha inflada, ou de um boneco de cera de loja de departamentos. O trabalho final para atender qualquer comissão importante deve ser elaborado a partir de um modelo ou uma boa cópia de referência, uma vez que o seu trabalho estará concorrendo com o de outros artistas que usam modelos e boas fontes de referência. A maioria dos artistas possuem e utilizam uma câmera como uma ajuda. Mas ela não fará todo o trabalho. Os contornos traçados a partir de uma fotografia, por causa do escorço exagerado criados pelas lentes, têm uma aparência larga e atarracada. Os membros ficam com um aspecto curto e grosso. As mãos e os pés se parecem muito grandes. Se essas distorções não forem corrigidas, o desenho simplesmente penderá para o aspecto fotográfico.

Talvez seja bom mencionar aqui alguns dos requisitos de um desenho de figura humana bem sucedido. A figura feminina "elegante" tem alguns contornos masculinos. Os ombros são desenhados um pouco mais largos do que o normal, sem muita inclinação, os quadris um pouco mais estreitos. As coxas e pernas são feitas um pouco mais longas e mais finas, com as panturrilhas se afilando. Quando as pernas estão juntas, elas devem tocar na coxa, joelhos e tornozelos. Os joelhos devem ser pequenos. A perna é alongada do joelho para baixo com pequenos tornozelos. É sinceramente um desperdício de tempo mostrar para um diretor de arte uma figura feminina tendo como características uma cabeça grande, ombros estreitos, braços e pernas curtos, quadris largo, baixa, atarracada, ou rechonchuda. Mas uma figura feminina pode ser realmente magérrima e extraordinariamente alta e ainda assim agradar a um editor de moda.

A magreza no desenho da figura humana tornou-se quase um culto. O que os artistas da idade média consideravam como atração voluptuosa, hoje em dia é considerada como gordura. Nada impedirá tão prontamente uma venda do que a gordura ou a baixa estatura. (É um fato curioso que as pessoas de baixa estatura estão aptas a desenhar personagens baixos. Um homem que tem uma esposa baixinha tenderá a desenhar mulheres baixas). Se os meus personagens se parecem absurdamente altos, lembre-se de que estou fornecendo aqui uma concepção aceita como padrão. Elas não parecerão muito altas para o comprador de arte. Na verdade, alguns dos meus personagens aqui são até menores do que aqueles que eu costumo desenhar.

A essência do desenho de personagens masculinos bem-sucedidos é que ele de fato seja mantido masculino –com ossos e músculos em abundância. O rosto deve ser magro, as bochechas levemente fundas, as sobrancelhas muito grossas (nunca uma linha fina), a boca cheia, o queixo proeminente e bem definido. A figura tem, evidentemente, ombros largos e pelo menos seis pés (1,83 metros) de altura (oito ou mais cabeças). Infelizmente, não é fácil encontrar esses modelos masculinos, com rostos magros e musculosos. Eles geralmente estão trabalhando em atividades mais pesadas.

As crianças devem ser desenhadas aproximadamente dentro da escala de proporções apresentadas neste livro. Os bebês, obviamente, devem ser rechonchudos, com covinhas, e saudáveis. Uma atenção especial deve ser dada para as dobras e vincos no pescoço, pulsos e tornozelos. As bochechas são cheias e redondas, o queixo é bem recuado. O lábio superior se projeta um pouco. O nariz é pequeno e redondo e côncavo na ponte. As orelhas são pequenas, grossas e redondas. Os olhos praticamente preenchem as aberturas. As mãos são rechonchudas com covinhas e um considerável afilamento dos curtos dedos. Até que a estrutura dos bebês seja bem compreendida é quase fatal tentar desenhá-los sem um bom material de referência.

Mantenha todas as crianças até seis ou oito anos bastante gordinhas. A partir de oito a doze elas podem ser desenhadas bem próximo do que realmente são, embora o tamanho relativo da cabeça deva ser um pouco maior que o normal.

Se você ingressar no desenho de personagens, você pode fazer um sujeito gordo –mas não faça ele muito jovem. Não desenhe as orelhas muito grandes ou salientes em qualquer desenho masculino. As mãos masculinas devem ser um pouco exageradas no tamanho e o tipo ideal deve ter um aspecto ossudo e musculoso. Mãos macias e redondas num homem simplesmente não caem bem.

O diretor de arte raramente aponta os seus erros. Ele simplesmente diz que não gosta de seu desenho. Qualquer um dos erros acima podem contribuir para sua reprovação. O desconhecimento das exigências que se impõe sobre você é uma deficiência tão grande quanto à ignorância sobre anatomia.

OS OSSOS IMPORTANTES

OMBRO VISTO
DE TRÁS

1 OMOPLATA
2 ÚMERO
3 CÚBITO
4 RÁDIO
5 CLAVÍCULA

O ESQUELETO DO HOMEM VISTO DE TRÁS E DE PERFIL

1 PELVIS
2 SACRO
3 FÊMUR
4 RÓTULA
5 TÍBIA
6 PERÔNEO

PELVIS VISTA DE TRÁS

OMBRO, FRENTE

1 CLAVÍCULA
2 OMOPLATA
3 ÚMERO

OS MÚSCULOS DA FRENTE DA FIGURA HUMANA

ESTERNO-HIÓIDEO
ESTERNOCLIDOMASTÓIDEO
TRAPEZIO

DELTÓIDE

GRANDE PEITORAL

BÍCEPS

GRANDE SERRÁTIL

RETO DO ABDOME

OBLÍQUO EXTERNO

GLÚTEO MEDIO
ILIOPSOAS
TENSOR DA FÁSICA-LATA
PECTÍNEO
ADUTOR LONGO
SARTÓRIO
GRÁCIL
VASTO LATERAL

RETO FEMORAL

VASTO MEDIAL

LIGAMENTO DE RICHER

PATELA

GASTROCNÊMIO (PANTURRILHA)

TÍBIA (OSSO DA CANELA)

TIBIAL ANTERIOR

FIBULAR LONGO
SÓLEO

GRANDE PEITORAL

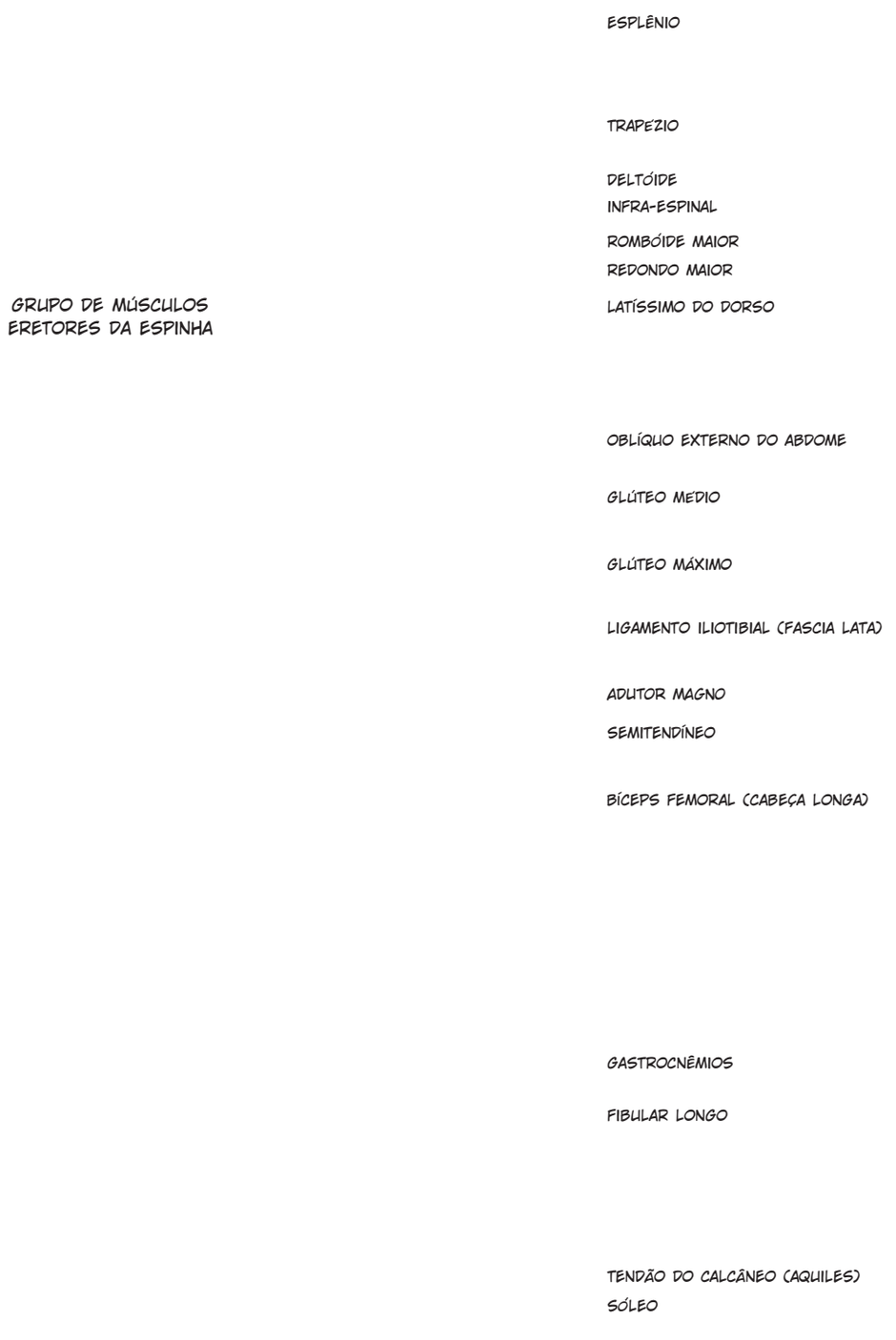
1 PEQUENO PEITORAL
2 BÍCEPS

GRANDE SERRÁTIL

1 DELTÓIDE
2 BÍCEPS
3 GRANDE DORSAL
4 GRANDE PEITORAL
5 GRANDE SERRÁTIL

1 ESTERNOCLIDOMASTÓIDEO
2 TRAPEZIO
3 ESTERNO-HIÓIDEO

OS MÚSCULOS DAS COSTAS DA FIGURA HUMANA



1 GRUPO DE MÚSCULOS ERETORES DA ESPINHA
2 ROMBÓIDE MAIOR
3 ELEVADOR DA ESCÁPULA
4 TRAPÉZIO

OS MÚSCULO DO BRAÇO –VISTA FRONTAL

EPICÔNDILO MEDIAL

8A

OSSOS

1 ESCÁPULA
2 ÚMERO
3 ULNA
4 RÁDIO

* VÊ-SE DO LADO OPOSTO QUANDO A MÃO ESTÁ MUITO GIRADA

CHAVE

ÚMERO

ULNA

	1	DELTÓIDE
	2	BÍCEPS
	3	TRÍCEPS BRAQUIAL
	3A	TRÍCEPS BRAQUIAL, CABEÇA LONGA
	3B	TRÍCEPS BRAQUIAL, CABEÇA MEDIAL
	4	BRAQUIAL
	5	BRAQUIORRADIAL
	6	EXTENSOR RADIAL LONGO DO CARPO
	7	EXTENSOR DOS DEDOS
	8	ABDUTOR LONGO DO POLEGAR
	8A	EXTENSOR CURTO DO POLEGAR
	9	EXTENSOR ULNAR DO CARPO
	10	PRONADOR REDONDO
	11	FLEXOR RADIAL DO CARPO
	12	PALMAR LONGO
9 E	13	FLEXOR ULNAR DO CARPO
	14	EXTENSOR ULNAR DO CARPO
	15	ANCÔNEO
	16	FLEXOR DOS DEDOS
	17	BRAQUIORRADIAL

DESENHE ESSES BRAÇOS PARA AJUDAR A FIXÁ-LOS NA MEMÓRIA.

OS MÚSCULOS DO BRAÇO EM VÁRIAS VISTAS

VISTA DO LADO EXTERNO DO BRAÇO DIREITO

VISTA DO LADO INTERNO DO BRAÇO DIREITO

VISTA INTERNA DO BRAÇO E INFERIOR DO ANTEBRAÇO

VISTA INTERNA (LADO DO CORPO)

LADO EXTERNO

VISTA DE TRÁS

VISTA DE TRÁS, PALMA VIRADA

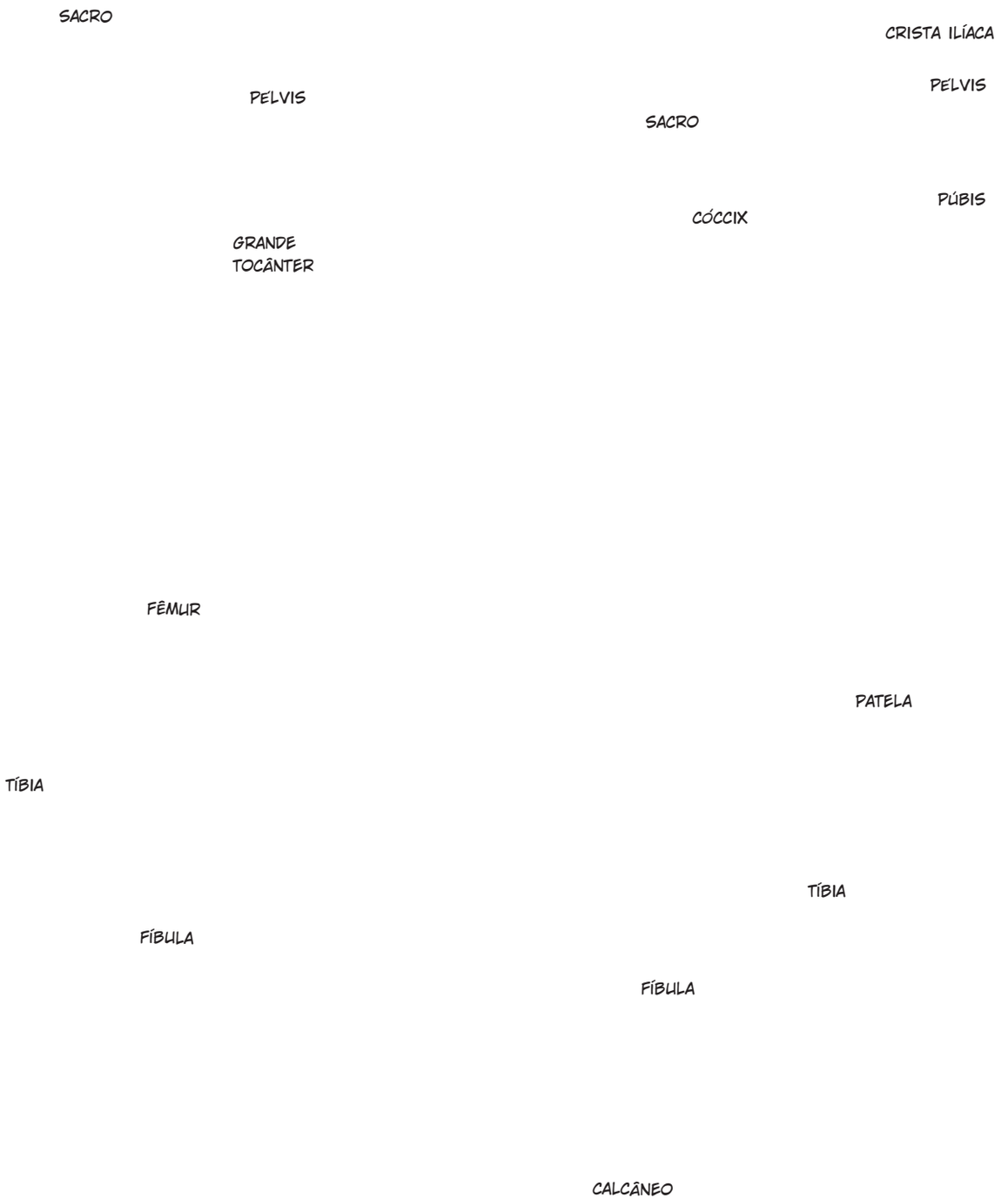
OS MÚSCULOS DA PERNA –VISTA FRONTAL

MÚSCULOS DA PERNA

1 ILIOPSOAS
2 PECTÍNEO
3 ADUTOR LONGO
4 TIBIAL ANTERIOR
5 EXTENSOR LONGO DOS DEDOS
6 RETO FEMORAL
7 VASTO LATERAL
8 VASTO MEDIAL
9 GASTROCNÊMIOS
10 SÓLEO
11 GRÁCIL
12 TENSOR DA FÁSCIA LATA
13 GLÚTEO MEDIO
14 LIGAMENTO ILIOTIBIAL
15 LIGAMENTO DE RICHER
16 LIGAMENTO DA PATELA
17 FIBULAR LONGO
18 GLÚTEO MÁXIMO
19 SEMIMENBRANÁCEO
20SEMITENDÍNEO
21 BÍCEPS FEMORAL CABEÇA LONGA
22VASTO INTERMEDIO
23SARTÓRIO
24TENDÃO DO CALCÂNEO (AQUILES)

FIQUE FIRME!

OS MÚSCULOS DA PERNA –VISTA DE TRÁS E LATERAL



VISTA DE TRÁS

VISTA LATERAL -LADO EXTERNO

NÃO HÁ OUTRA MANEIRA DE ADQUIRIR CONHECIMENTO DA ANATOMIA DO QUE "ESTUDÁ-LA DETIDAMENTE". PERMANEÇA COM ELA ATÉ QUE POSSA MEMORIZAR OS MÚSCULOS. COMPRE MAIS LIVROS SOBRE O ASSUNTO. O AUTOR RECOMENDA A UTILIZAÇÃO DOS EXCELENTES LIVROS DO GEORGE BRIDGMAN. HÁ TAMBÉM UM EXCELENTE LIVRO COM DIAGRAMAS, "ANATOMIA ARTÍSTICA", DE WALTER MOSES. NESTES LIVROS, O ASSUNTO É TRATADO COM MAIS PROFUNDIDADE E RIGOR TÉCNICO, SÃO MUITO MAIS COMPLETOS. "VALE A PENA CONHECÊ-LOS", E MANTENHA-SE FIRME!

AGORA É SÓ APLICAR O QUE VOCÊ APRENDEU

TENTE CONTRUIR FIGURAS HUMANAS SEM MODELOS OU CÓPIAS

III. FORMAS EMBLOCADAS, PLANOS, ESCORÇOS E ILUMINAÇÃO

A transição do esboço e linhas de construção da figura humana para a interpretação com luz e sombras pode se tornar um grande obstáculo. Muitas vezes, o estudante é incapaz de fazer este salto. A dificuldade surge da pouca compreensão do aspecto sólido. No entanto, há etapas intermediárias que podem tornar a compreensão de como se interpreta a terceira dimensão (profundidade) bastante simples.

Como explicar a forma sólida no espaço? Como podemos concebê-la da forma como nós a conhecemos com peso, massa –como algo que podemos sentir e pegar? A resposta reside no fato de que os nossos olhos instintivamente reconhecem os sólidos pela forma como a luz incide sobre eles. No que diz respeito às questões artísticas, quando não houver luz também não há forma. A única razão pela qual um esboço desenhado consegue sugerir o aspecto sólido é que, teoricamente, esse desenho representa a forma iluminada a partir de uma fonte que vem diretamente de trás do artista; portanto, a forma não tem sombra visível para nós. Como os contornos e arestas se desencontram em relação a nós e a luz, elas tendem a escurecer iniciando algo com o aspecto de linha, mais nítida nas bordas e suavizando quando se aproxima da metade ou parte do centro da forma. Nós chamamos isso de “iluminação plana”. É a única maneira de interpretar a forma sem sombra, mas inclui o "meio-tom", que é o próximo passo entre a luz plena e a sombra. A sombra está realmente lá também, mas não podemos vê-la a partir de nosso ponto de vista.

Quando se utiliza o papel branco para fazer o desenho, o papel teoricamente representa a luz alta, isto é, *o plano que está em ângulo reto em relação à fonte de luz*. Em todos os outros casos que não seja a iluminação frontal plana, a forma é representada pela interpretação correta da direção dos planos à medida que se distanciam dos planos em ângulo reto, ou pela curvatura da forma banhada pela fonte de luz.

Os primeiros e mais brilhantes planos são chamados de "planos de luz." Os próximos planos são os "planos de meio-tom", e o terceiros planos, que são incapazes de receber iluminação direta por causa de seu ângulo, são chamados de "planos de sombra." Dentro destes planos de sombras ainda estão aqueles que recebem luz suavizada, refletida; estes são chamados de "planos de reflexão." A forma não pode ser interpretada sem uma compreensão clara deste princípio. Os planos são trabalhados numa ordem simples: (1) luz, (2) meio-tom, (3) sombra –que é mais escura e se situa num ponto onde os planos são paralelos à direção da luz, e (4) luz refletida. Isso é chamado de "iluminação simples." É, sem dúvida, a melhor para o nosso propósito. Quando existem várias fontes de luz, toda composição se torna uma miscelânea, inconsistente com luz natural e altamente confusa para os estudantes. A luz do sol naturalmente nos dá a interpretação mais perfeita da forma. A luz do dia é mais suave e mais difusa, mas o princípio ainda se mantém. A luz artificial, a menos que seja controlada e baseada no princípio da luz solar, prejudica mais do que ajuda. A câmera pode ser capaz de se sair bem com quatro ou cinco fontes de luz, quanto ao artista as chances são de que não consiga.

Antes de mergulhar nos meandros da luz e sombra, é bom que saibamos o que pode acontecer com a forma quando é atingida pela luz. Uma vez que a luz produzida artificialmente pode vir de qualquer direção, a organização da luz para sombra pode iniciar com qualquer plano como plano iluminado. Em outras palavras, numa iluminação vinda de cima e ligeiramente frontal, faria com que a região do tórax na altura do peito se tornasse um plano iluminado. Movendo a fonte de luz para o lado, essa região viria a se tornar um plano em meio tom. Situando a luz a partir de baixo, e teríamos o mesmo plano na sombra. Portanto, *todos os planos estão relacionados à fonte de luz*.

O ESCORÇO E A ILUMINAÇÃO

Comecemos, então, com a forma nos seus termos mais simples possíveis. Ao desenhar as formas emblocadas nós excluímos as sutilezas extremas do meio-tom. Continuar um plano com um simples tom sobre uma superfície tanto quanto puder antes de quebrá-lo em outra direção é tido como simplificação, ou agrupamento de massas. Atualmente as figuras humanas são muito arredondadas. Mas superfícies arredondadas produzem uma gradação tão delicada de luz e sombra que é difícil se aproximar destes tons sem uma simplificação e agrupamento de massas. Estranhamente, a simplificação produz um resultado consideravelmente melhor do que a interpretação fotográfica exata e literal. É algo como tentar ilustrar uma árvore, desenhando cada folha em vez de agrupar as folhas em grandes formas trabalhando com as massas em vez dos intrincados detalhes.

Depois de ter compreendido os planos maiores, podemos agora suavizar as suas arestas para modelar as formas para torná-las mais arredondadas, mantendo tanto quanto possível a integridade da estrutura da concepção. Ou então, podemos começar com um grande bloco, como o escultor que começa com um bloco de pedra ou mármore. Nós entalhamos o excesso do bloco bruto em busca do que queremos. Em seguida, as faces dos grandes planos são subdivididas em partes menores até que se consiga produzir o efeito arredondado. É como ir modelando um círculo com uma série de linhas retas curtas. Você pode questionar sobre a razão de nós não trabalhamos logo partindo pela forma definitiva, lisa e arredonda. A resposta é que no desenho ou na pintura, algo do processo individual e da qualidade estrutural deve permanecer. Quando é muito alisado ou polido, torna-se totalmente factual. A câmera pode fazer *isso*. Em desenho, no entanto, esse "acabamento" não é considerado arte. É o processo da interpretação e o conceito e a técnica individual que tem o seu valor. Se você incluir todos os fatos literais e realistas, o resultado será um desenho chato. É a seleção dos fatos relevantes que cria o interesse. A concepção arrebatadora traz consigo vitalidade, convicção e um sentido. Quanto mais detalhado e confuso for, menos forte e poderosa será a nossa mensagem. Nós podemos tomar um compasso e desenhar um círculo perfeito, mas não deixaremos nenhum vestígio de nós mesmos nesse traçado. São com grandes formas que o trabalho deve ser feito –não com pequenas e exatas.

Nas páginas 70 e 71, tentei dar uma idéia do que quero dizer. Aqui, a superfície é concebida como tendo massa e volume. O efeito é escultural. E o nosso boneco passa a ter um aspecto um pouco diferente. Se tivermos que compor um boneco com blocos simplificados, como devemos moldar esses blocos? O seu método será tão bom quanto o meu. De qualquer maneira terá que moldá-lo para conseguir um efeito das massas e volumes. Esta é a verdadeira abordagem rumo à "solidez" o seu trabalho na verdade é pensar em termos de massa, volume e peso.

Para essa abordagem teremos que passar na loja de suprimentos artísticos e comprar um boneco articulado de madeira e usá-lo como base para a criação da figura humana (conforme a página 72). Vamos um passo adiante com o manequim (conforme a página 73) na tentativa de eliminar a rigidez das peças articuladas, ainda pensando em termos das massas.

Tendo esses termos em mente (conforme a página 74), nós os inclinamos, lembrando sempre que cada seção das massas deve estar situada em relação ao todo. Devemos depender principalmente das linhas para interpretar as formas, ou parte delas que recuam no espaço, tal como é visto pelos olhos do observador. Isto é escorçar. A medição real do comprimento não pode ser feita, uma vez que a visualização da forma por este ponto de vista é como olhar para um cano da arma apontada diretamente para você. Devemos pensar os contornos e a forma como seções alinhadas um atrás da outra. O mero contorno, porém, é raramente suficiente para representar as seções recuadas; na maioria das vezes os meio-tons e as sombras também são necessárias, como mostrados na página 75, 76 e 77, estas se tratam de interpretações da figura arredondada quebrada em planos que vão um passo além do daquilo que foi visto das simples formas emblocadas. Nas páginas 78 e 79 nós incluímos várias formas simplificadas da cabeça humana sob vários tipos de iluminação.

AS FORMAS EMBLOCADAS AJUDAM A DESENVOLVER O SENSO DE VOLUME

SINTA-SE LIVRE PARA INVENTAR OS SEUS PRÓPRIOS BLOCOS

O "EMBLOCAMENTO" DAS FORMAS É O FUNDAMENTO PARA TODO O TRABALHO DE ARTE COM INTRPRETAÇÃO DE LUZ E SOMBRAS. TENTE REDUZIR AS FORMAS EM SIMPLES TERMOS. ADICIONANDO QUAISQUER DETALHES DO "FINALIZADO" QUE VOCÊ DESEJAR. LEMBRE-SE QUE UMA APRESENTAÇÃO OBJETIVA, SIMPLES E LIMPA É MUITO MELHOR DO QUE UMA DESCRIÇÃO CARREGADA. PRIMEIRO ESTUDE ANATOMIA PARA AJUDAR A CONSTRUIR SUAS FORMAS SIMPLES CONVINCENTEMENTE. UM BONECO ARTICULADO, OU ESTÁTUAS, TE AJUDARÃO MUITO AGORA. VOCÊ NÃO PRECISA, NESSE ESTÁGIO, ATENTAR MUITO PARA AS LUZES E SOMBRAS, SE ESTIVER TENDO DIFICULDADES AGORA, APENAS DESENHE AS GRANDES FORMAS EMBLOCADAS. TENTE ENTENDER OS VOLUMES DAS FORMAS. O OBJETIVO "É SAIR DO PLANO RUMO AO SÓLIDO".

COMO UTILIZAR UM BONECO DE MADEIRA ARTICULADO

ESBOCE O MANEQUIM ARTICULADO

E DEPOIS DESENHE A SUA FIGURA HUMANA

QUANDO USADO COM UM POUCO DE CONHECIMENTO DE ANATOMIA O BONECO DE MADEIRA PODE SER DE GRANDE AJUDA PARA FAZER ESBOÇOS PRELIMINARES, LAYOUTS E COMPOSIÇÕES. O SEU REVENDEDOR DE MATERIAIS DE ARTE DEVE TER UM OU PODE INDICAR ONDE VOCÊ PODE ENCONTRÁ-LO.

ESBOÇOS RÁPIDOS FEITOS COM MANEQUIM ARTICULADO DE MADEIRA

ISSO PODE SER
REALMENTE DIVERTIDO!

O ESCORÇO

VOCÊ PODE ESCORÇAR QUALQUER FORMA DESENHANDO SEÇÕES INTERMITENTES CRUZADAS E CONECTADAS.

NÃO IMPORTA QUAL SEJA O ASPECTO DA FORMA, ELA PODE SER DESENHADA DESSA MANEIRA, MAS VOCÊ DEVE CONSIDERAR A FORMA COMPLETA, NÃO APENAS A PARTE VISÍVEL. DEVE ENTENDER A FORMA DE TODOS OS LADOS.

OS CONTORNOS PASSAM À FRENTE, OU UNS POR CIMA DOS OUTROS. VOCÊ DEVE PRATICAR DO NATURAL OU UTILIZAR BOAS REFERÊNCIAS FOTOGRÁFICAS.

ALGUNS ESBOÇOS DE ESCORÇOS TRABALHADOS A BICO DE PENA

OS PLANOS

OS PLANOS SÃO TEORICAMENTE FORMAS FACETADAS DAS ÁREAS ARREDONDADAS, BEM COMO DAS ÁREAS REALMENTE PLANAS. NA ARTE O EXCESSO DE SUAVIDADE E ARREDONDAMENTO DAS FORMAS TENDEM PARA O ASPECTO LISO E "FOTOGRÁFICO". E ISSO É UMA COISA PRA SE EVITAR TANTO QUANTO O "SARAMPO".

O USO DOS PLANOS CONFERE UMA QUALIDADE INDIVIDUAL MAIOR. NÃO EXISTEM DOIS ARTISTAS QUE VÊEM OS PLANOS DA MESMA MANEIRA. O ASPECTO QUADRADO SOBRE AS FORMAS ARREDONDADAS DÁ UMA CERTA ROBUSTEZ E VITALIDADE. UMA BOA PREMISSA É: VEJA O QUANTO VOCÊ PODE TORNAR QUADRADO UM OBJETO REDONDO.

AQUI ESTÁ UMA FORMA ARREDONDADA QUEBRADA EM "PLANOS" OU ÁREAS DE LUZ, MEIO TONS E SOMBRAS.

NÃO HÁ REGRA ESTABELECIDA PARA OS PLANOS. PROCURE DESENHAR DA MANEIRA QUE MELHOR SE ADEQUE AO MODELO.

(DIREÇÃO DA LUZ)

OS PLANOS DE "LUZ ALTA" SÃO AQUELES PLENAMENTE ILUMINADOS. OS PLANOS DE "MEIO TOM" SÃO AQUELES MENOS ILUMINADOS, O "TOM DE TRANSIÇÃO " E AQUELE QUE MESCLA O MEIO-TOM À SOMBRA. O "REFLEXO" É O TOM MAIS CLARO EM MEIO ÀS SOMBRAS.

AQUI NÓS "TORNAMOS QUADRADAS" AS FORMAS ARREDONDADAS DA FIGURA HUMANA, ESTABELECENDO ASSIM OS "PLANOS". O PROPÓSITO É USAR ISSO COMO BASE PARA INTERPRETAÇÃO DA LUZ, MEIO TOM E SOMBRAS. SIMPLIFICANDO O PROCESSO E AO MESMO TEMPO PRESERVANDO AS ESTRUTURAS DAS FORMAS PRINCIPAIS. ENTÃO SUAVIZAMOS AS ARESTAS ATÉ UM GRAU QUE CONSIDERAMOS SATISFATÓRIO.

A CONSTRUÇÃO DOS PLANOS E O "ENTALHE" DA SUPERFÍCIE DA FORMA.

OS PLANOS

NÃO HÁ UM GRUPO DE PLANOS QUE SE ENCAIXE NA FIGURA HUMANA EM TODAS AS POSIÇÕES, VISTO QUE A FORMA DA SUPERFÍCIE MUDA COM OS MOVIMENTOS, COMO QUANDO DOBRAMOS A CINTURA, OU COM O MOVIMENTO DOS OMBROS, ETC. OS PLANOS SÃO ESTABELECIDOS PRINCIPALMENTE PARA MOSTRAR COMO A FORMA PODE SER SIMPLIFICADA. MESMO QUANDO VOCÊ TRABALHA A PARTIR DO NATURAL OU REFERÊNCIAS FOTOGRÁFICAS, VOCÊ AINDA DEVE TRABALHAR PARTINDO DOS PLANOS PRINCIPAIS DE LUZ, MEIO-TOM E SOMBRAS, CASO CONTRÁRIO O QUE VOCÊ CONSEGUIRÁ SERÁ UMA CONFUSÃO CARREGADA DE TONS.

LEMBRE-SE!

QUANDO SE TRABALHA SEM UM MODELO OU UMA CÓPIA, VOCÊ DESENHA OS PLANOS ***PARA*** A LUZ, MEIO-TOM E SOMBRAS. QUANDO VOCÊ TRABALHA COM O MODELO OU CÓPIA, VOCÊ DESENHA OS PLANOS ***A PARTIR*** DA LUZ, MEIO-TOM E SOMBRA.

A ILUMINAÇÃO

1. "ILUMINAÇÃO PLANA" -(VINDA DIRETAMENTE DE FRENTE) BOM PARA PÔSTERES, ORNAMENTOS, CLAREZA.

2. "TEATRO" -DRAMÁTICO, MISTERIOSO, FANTASMAGÓRICO, ALGO PARECIDO COM UMA CRATERA (DEBAIXO FRONTAL)

3. "3/4 LATERAL" -BOA ILUMINAÇÃO. POSICIONADA A 45° DE FRENTE. PARTINDO SOMENTE DE UMA FONTE.

4. "3/4 LATERAL ALTA" -UMA DAS MELHORES. PERMITE TIRAR O MÁXIMO DA LUZ ALTA, MEIO TOM, SOMBRAS E REFLEXOS.

5. "ACIMA" UMA BELA ILUMINAÇÃO. ISSO CONFERE UMA GRANDE LUMINOSIDADE PARA AS SOMBRAS.

6. "ACIMA E ATRÁS" -COM REFLETOR, MUITO BOM, CONFERE GRANDE SOLIDEZ À FORMA.

7. "LUZES CRUZADAS", GERALMENTE RUIM. A LUZ NUNCA DEVE SER IGUAL EM AMBOS OS LADOS. DESTRÓI AS FORMAS.

8 "CHAPADA" PROVA QUE O EXCESSO DE LUZ PODE REALMENTE ELIMINAR AS FORMAS SÓLIDAS.

9. "½ E ½" -RUIM, AS ÁREAS DE LUZES E SOMBRAS NUNCA PODEM SER IGUAIS. UM LADO DEVE PREVALECER.

A ILUMINAÇÃO

Aqui, a câmera nos dá um suporte, mostrando como a luz "efetivamente" incide sobre uma forma simplificada. O aspecto arredondado da forma serve para passar uma noção da gradação da luz que segue para o meio tom e depois disso para a sombra. A figura número 1 é a iluminação frontal, correspondendo ao tratamento de um desenho de contorno liso e não sombreado. A única sombra, sob o queixo, ocorre porque a luz foi levantada um pouco para permitir que a câmera seja posicionada sob ela. A câmera e a luz, é claro, não poderiam ter sido colocadas no mesmo lugar. Se isso fosse possível, não teria havido nenhuma sombra. Uma iluminação toda plana ou amorfa pode ser obtida situando várias luminárias semelhantes distribuídas em várias direções (conforme figura 8).

Quando existe somente uma fonte de luz sobre o objeto, a parte sombreada reflete uma parte da luz produzindo até certo ponto uma claridade. As áreas de luz refletida que estão dentro das sombras, no entanto, nunca poderão competir com as áreas iluminadas diretamente pela luz, e a unidade da massa de luz em contraste com a massa de sombra é mantida. No desenho nada que estiver dentro de uma área de sombra nunca deve ser tão claro quanto os que estiverem na área iluminada, por que a luz refletida nunca será tão intensa quanto a sua fonte. Exceto quanto se utiliza o espelho. Isso, no entanto, seria uma duplicação da fonte de luz, em vez de reflexão (refração). A luz deslumbrante sobre a água é outro exemplo de refração.

A iluminação simples, ou seja, aquela que parte de uma única fonte, e a luz refletida dessa fonte, é a iluminação mais perfeita que existe. Torna a forma e seus contornos reais e volumosos. A verdadeira modelagem das formas não pode ser abordada de outra maneira, uma vez que a alteração do valor normal ou verdadeiro desse plano muda e descaracteriza a forma; se o valor for “negligenciado” a forma ficará incorreta. Visto que o fotógrafo talvez não tenha conhecimento disso, é melhor que você faça suas próprias fotografias, ou pelo menos controle a iluminação de qualquer referência fotográfica. O fotógrafo odeia sombras, o artista ama.

PLANO DE FUNDO ILUMINADO

10. "SILHUETA" -E O CONTRÁRIO DO Nº 1, BOM PARA PÔSTERES, DESENHOS E EFEITOS CHAPADOS.

PLANO DE FUNDO ESCURO

11. "BORDA" -ILUMINADO DIRETAMENTE DE TRÁS E LIGEIRAMENTE DE CIMA. MUITO EFICAZ.

PLANO DE FUNDO ESCURO

12. "CEU" -COM A LUZ DE CIMA INCIDINDO SOBRE O PISO E REFLETINDO NATURALMENTE, MUITO BOA.

A ILUMINAÇÃO SIMPLES SOBRE A FIGURA HUMANA

DESENHE AS SOMBRAS PRIMEIRO, DEPOIS OS MEIOS-TONS. AS SOMBRAS PROJETADAS SÃO ESCURAS, NÃO FAÇA AS FORMAS NAS SOMBRAS MUITO ESCURAS. MODELE DA SOMBRA PARA A LUZ E MANTENHA TODOS OS MEIOS-TONS MAIS CLAROS DO QUE AS SOMBRAS. NÃO "SOBRE-CARREGUE A MODELAGEM" DA LUZ.

LUZ (PAPEL)

MEIO-TOM

SOMBRA

A VERDADEIRA MODELAGEM DAS FORMAS ARREDONDADAS

A maneira mais simples de explicar os princípios fundamentais da interpretação da luz e sombras é pensando numa bola com a luz focada sobre ela, assim como o sol ilumina a terra. A área na bola mais próxima da fonte de luz é a luz forte (A) comparável ao meio dia. Se nos movermos na superfície da esfera para longe da luz alta em qualquer direção, descobrimos que a luz começa a se desvanecer imperceptivelmente na área de meio-tom (B), o que pode ser comparado ao crepúsculo, e daí a última luz (B+) e depois a noite (C). Se não houver nada que possa refletir a luz, haverá uma verdadeira obscuridade; no entanto, se a lua, que é um refletor de luz do sol, aparecer, a luz será refletida dentro da sombra (D). Quando a luz é interceptada por um corpo, sua silhueta cai no plano de luz adjacente. Esta, é a mais escura das sombras, é chamada de "sombra projetada". Ainda é possível, no entanto, para uma sombra projetada captar um pouco da luz refletida.

O artista deve ser capaz, ao olhar para qualquer lugar do seu tema, de determinar a qual área pertence, –se luz forte, meio tom, sombras, ou luz refletida. Os valores corretos devem ser aplicados a fim de obter a unidade e organização destas quatro zonas fundamentais. Caso contrário o desenho não conseguirá se manter como uma unidade. O tratamento que se confere à luz dá uma coesão ao desenho no que diz respeito a nada mais nada menos que a forma estrutural.

Há muitas coisas que você pode aprender a partir de fotografias, se você usá-las de forma inteligente. Lembre-se, no entanto, que a gama da luz para a sombra é muito maior no olho do que no pigmento. Você nunca conseguirá estabelecer a gradação completa; você terá que simplificar.

A. LUZ ALTA - MEIO DIA
B. MEIO-TOM - "CREPÚSCULO", B+ ÚLTIMA LUZ
C. SOMBRA - "NOITE"
D. LUZ REFLETIDA - "LUZ DA LUA"
E. SOMBRA PROJETADA - "ECLIPSE"

IV. DESENHANDO DO NATURAL: MÉTODOS E PROCEDIMENTOS

Antes de realizar o desenho a partir do modelo vivo, certifique-se de ter entendido todas as etapas preliminares até agora discutidas. São elas:

As proporções da figura humana idealizada
A estrutura geral
A relação da figura humana com a perspectiva
Movimento e ação
O boneco e a construção simplificada das formas
A construção anatômica
Os planos pelos quais construímos a luz e a sombra
O escorço
Os fundamentos de luz e sombra
A verdadeira modelagem das formas

Agora, quando você tiver que desenhar algo posicionado à sua frente, então será preciso possuir ainda outra habilidade fundamental –a medição inteligente. Digo "inteligente", porque o seu objetivo não é a mera duplicação.

Suponha que você comece a desenhar um jovem alto, forte e bem afeiçoado, com braços erguidos, a quem você quer interpretar em termos de luz, meio-tom, e sombras. Você definiu a sua fonte de luz embaixo e do lado direito, de modo que haverá um jogo de luz variado sobre as formas. Primeiro, olhe para as grandes áreas de luz. Encontra-se no tórax debaixo do braço esquerdo do modelo. Agora olhe para toda a massa iluminada em vez de toda a massa de sombras. Faça o esboço desses contornos da figura humana e embloque estas massas. (Na página 83 você encontrará os meios tons adicionados e as sombras relativamente escuras). Eu sugiro que você use a ponta do lápis para o contorno e a lateral da ponta do lápis para interpretar as massas através dos meios-tons e sombras. Quando você estiver desenhando com uma caneta bico de pena as sombras e meios-tons só poderão ser conseguidos por meio de combinações de linhas. Mas um lápis ou pincel se adapta às massas. Observe também que a gramatura do papel pode contribuir para acrescentar ou diminuir a atratividade das texturas do desenho. Devido aos métodos de reprodução, não foi possível utilizar um papel revestido ou liso para os desenhos deste livro. Entretanto, lindos cinzas e sombras são possíveis sobre os papéis lisos se o lado de um lápis macio for utilizado. Os meios-tons e tons escuros podem ser produzidos também com lápis ou carvão, esfregando com o dedo ou um esfuminho de papel. Todo desenho da figura humana pode ser friccionado com um pano e as luzes são conseguidas com uma borracha limpa tipos.

Nas páginas 86 e 87, olhe por sobre o meu ombro como procedi com o meu próprio método para desenhar a figura humana. Na página 88 veja um plano de abordagem que eu chamo de “avaliação visual”. É menos complicado do que pode parecer, por que eu incluí as linhas de medição visuais que, normalmente, não são estabelecidas. Isso é uma estratégia para encontrar os pontos de nível, de prumo e os ângulos estabelecidos para visualizar a continuação da linha para ver de onde ela procede. Este é o único plano que eu conheço digno de confiança que possa oferecer algum grau de precisão no desenho à mão livre.

É mais fácil visualizar em linhas verticais e horizontais, de modo que os pontos importantes estão se cruzando uns com os outros e podem rapidamente ser "checados". Quando um ponto cai fora da figura, tal como uma mão, os ângulos dos pontos dentro da figura ajudam a encontrá-lo. Quando você colocar corretamente um ponto, avance para os outros, e, finalmente, o seu desenho irá corresponder com o modelo. Este princípio também foi aplicado na página 89, aplica-se a qualquer tema que se apresente e fornece um meio valioso de corroborar para a exatidão do desenho.

AGRUPANDO AS MASSAS DE SOMBRAS

AO DESENHO DO NATURAL OU A PARTIR DE FOTOS, DESENHE OS CONTORNOS DAS MASSAS DE MEIOS-TONS E SOMBRAS. ESTUDE TODAS AS ÁREAS DA SUPERFÍCIE E DECIDA A QUE CLASSE PERTENCE CADA ÁREA. É ÁREA DE LUZ, MEIO-TOM, SOMBRAS, LUZ REFLETIDA OU SOMBRA PROJETADA?

A LUZ ALTA

B MEIO-TOM

B+ MEIO-TOM ESCURO

C SOMBRA

D LUZ REFLETIDA

E SOMBRA PROJETADA

O PRIMEIRO ESTÁGIO

ÚLTIMO ESTÁGIO

OS VALORES TRABALHADOS. UM DESENHO PODE SER "INTERROMPIDO" ANTES DE ESTAR TOTALMENTE CONCLUÍDO. ÀS VEZES, A "SUGESTÃO POR SI SÓ, NUM DESENHO, É MUITO MAIS INTERESSANTE.

SEGURE O LÁPIS DE LADO PARA SUGERIR OS TONS E OS VALORES, E COM A PONTA DESCREVA OS CONTORNOS.

INDICANDO RAPIDAMENTE OS VALORES

AS SOMBRAS INDICADAS DE MANEIRA SIMPLES SÃO ESSENCIAIS PARA O ESBOÇO RÁPIDO.

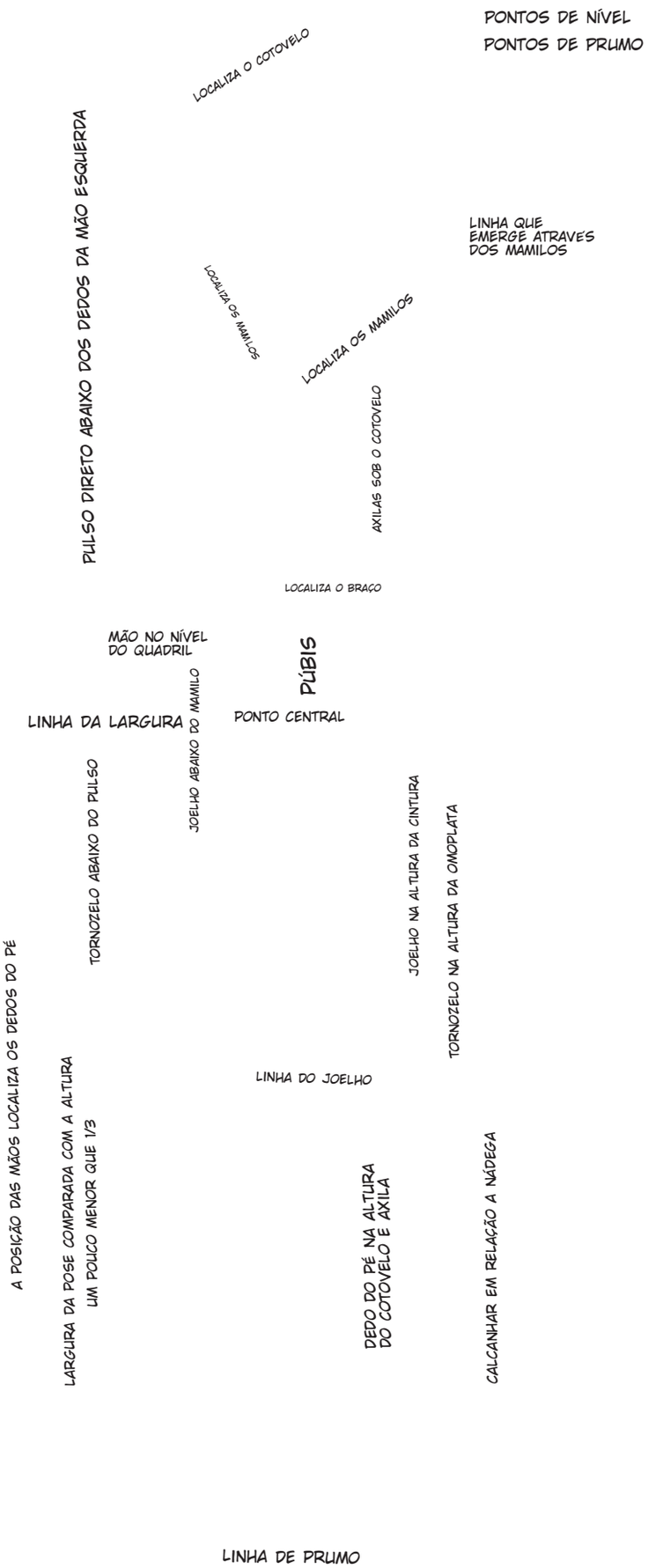
PROCEDIMENTO

MEÇA SEMPRE SEGURANDO O LÁPIS
COM O BRAÇO ESTENDIDO

MEDINDO O MODELO

1. Estabeleça dois pontos sobre o papel para delimitar a altura desejada da pose (superior e inferior). Trace uma linha vertical ligando estes pontos fixando assim o eixo do modelo.
2. Localizando a linha do ponto médio (ou seja a metade). Agora, segurando o lápis com o braço estendido, encontre o ponto médio sobre o modelo diante de você. A partir deste ponto levantamos as quartas partes (tanto em cima como em baixo).
3. Pegue a maior largura da pose. Compare com a altura. No meu desenho isso veio a se situar um pouco acima do joelho direito (cerca de 1/3). Estabeleça o ponto central da linha da largura sobre o eixo da altura. Com isso temos o ponto central da pose pelo cruzamento dessas linhas através do seu modelo.
4. Suas duas linhas se cruzarão nesse ponto. Este é o ponto central do seu tema. *Que fique bem entendido que é o ponto central no modelo*. Você trabalha a partir dele em todas as direções.

5. Agora com o fio de prumo, ou a olho mesmo, localize todos os pontos importantes que caem uns sobre os outros. (No meu desenho o calcanhar direito da modelo estava diretamente abaixo do seu cabelo logo acima da testa, o joelho abaixo do mamilo, etc).
6. Comece esboçando a cabeça e o tronco e, partindo da cabeça, trace retas para baixo e cruzadas, ao longo de todo o corpo para cima e para baixo.
7. Para determinar os ângulos trace retas através do corpo e estabeleça uma linha de referência rumo a um ponto conhecido. (Veja a linha do peito e mamilos. O ponto conhecido é o nariz. Isso localiza o mamilo direito).
8. Se você verificar constantemente os pontos opostos, os pontos abaixo, e onde os ângulos surgem, depois de ter estabelecido a altura, a largura e a divisão dos pontos, o desenho será preciso, e você saberá disso!


PONTOS DE NÍVEL
PONTOS DE PRUMO
LOCALIZA O COTOVELO
PULSO DIRETO ABAIXO DOS DEDOS DA MÃO ESQUERDA
LINHA QUE EMERGE ATRAVES DOS MAMILOS
LOCALIZA OS MAMILOS
LOCALIZA OS MAMILOS
AXILAS SOB O COTOVELO
LOCALIZA O BRAÇO
MÃO NO NÍVEL DO QUADRIL
PÚBIS
LINHA DA LARGURA
PONTO CENTRAL
JOELHO ABAIXO DO MAMILO
TORNOZELO ABAIXO DO PULSO
JOELHO NA ALTURA DA CINTURA
TORNOZELO NA ALTURA DA OMOPLATA
A POSIÇÃO DAS MÃOS LOCALIZA OS DEDOS DO PÉ
LARGURA DA POSE COMPARADA COM A ALTURA
UM POUCO MENOR QUE 1/3
LINHA DO JOELHO
DEDO DO PÉ NA ALTURA DO COTOVELO E AXILA
CALCANHAR EM RELAÇÃO A NÁDEGA
LINHA DE PRUMO

FAÇA UM "VISOR"

LEMBRE-SE QUE ESTE PLANO DÁ AS REAIS PROPORÇÕES DO MODELO. FAÇA OS AJUSTES QUE ACHAR NECESSÁRIO. EU COSTUMO ACRESCENTAR UM POUCO DE COMPRIMENTO.

CORTE EM ÂNGULOS RETOS ALGUM TIPO DE PAPEL RÍGIDO, FAÇA AS MARCAS DE CENTÍMETROS E CLIPA ELES JUNTOS. ISSO PODE SER AJUSTADO E TAMBÉM NOS DÁ A LARGURA PROPORCIONAL À ALTURA.

V. A FIGURA HUMANA EM PÉ

Grande parte do material essencial para o desenho profissional da figura humana foi descrito nos capítulos anteriores. Você já aprendeu uma "forma de expressão", mas o uso desse conhecimento está apenas começando. Deste ponto em diante você deve aprender a se expressar individualmente, mostrando o seu gosto particular na seleção dos modelos, a escolha da pose, o sentido dramático, a interpretação, caracterização e execução técnica.

O conhecimento das rotinas e a realidade tornam-se assim a base para o que é muitas vezes referido como inspiração, ou a qualidade espiritual, temas que são pouco discutidos nos livros de arte. A verdade é que não há regras rígidas e rápidas. O melhor conselho é que você preste atenção na centelha individual até converter isso em chamas quando tiver encontrado. Da minha parte, eu descobri que a maioria dos alunos possuem iniciativa, estão abertos à sugestão, e são completamente capazes de ser inspirados a expressar-se habilmente. Eu acredito que quando as qualidades necessárias para o desenho aceitável são apontadas, é possível ajudar enormemente no sentido de preencher as lacunas entre o desenho amador e o profissional.

São necessárias duas grandes abordagens: a primeira é a concepção, ou "O que você tem a dizer?" A segunda é a interpretação, ou "Como você pode dizer isso?" Ambos pedem pela sensibilidade e a expressão individual. Ambos exigem iniciativa, conhecimento e criatividade.

Vamos dar o primeiro passo. Antes de pegar o lápis, ou tirar uma fotografia, ou contratar um modelo, você deve entender o seu problema e a sua finalidade. Você deve procurar uma idéia e interpretá-la. Se o trabalho na mão requer um desenho projetado para vender algo, pergunte-se o seguinte: Quem deve ser atraído por esse desenho? Ele deve ser dirigido para classes específicas ou compradores em geral? Esses compradores são homens ou mulheres? Existe uma maneira dramática de expressar o assunto? Será que a ideia é melhor expressada somente pela cabeça ou será preciso a figura humana inteira? Será preciso ilustrar várias pessoas nessa composição? Será preciso um cenário para localizá-los ou a mensagem pode ser transmitida melhor sem isso? Onde e como o trabalho será reproduzido –num jornal, revista, cartaz? É necessário que você leve em consideração o meio de comunicação que a publicidade será veiculada. Um outdoor, por exemplo, vai exigir um fundo simples, chapado e o uso de grandes cabeças, já que a mensagem deve ser apreendida de relance. Os desenhos em jornal devem ser planejados para a reprodução em papel barato –i.e.*, linear ou de tratamento simples, sem as sutilezas dos meios-tons. Para revistas, onde o leitor tem mais tempo, você pode usar a figura humana completa e até mesmo plano de fundo, se necessário. A tendência em tiras, no entanto, é a simplificação de tudo o que não é de grande importância.

Com o segundo passo que você avança para a interpretação prática da idéia. Elimine tudo que você sabe que é impraticável. Por exemplo, não trabalhar uma abordagem para um outdoor com várias figuras humanas de corpo inteiro, por que suas expressões não conseguirão comunicar a uma certa distância. Admitindo, então, que você escolha corretamente grandes cabeças, quais são os tipos que você precisa? Quais são as expressões? Quais são as poses? É possível fazer melhor utilizando uma câmera para captar uma expressão que você sabe que não pode ser mantida por uma hora? Você pode colocar uma mãe aqui e ainda assim ter espaço para as letras? Ou ela ficaria melhor ali? O que você vai escolher para o plano de fundo? Qual será o estilo e a cor do vestido? Você começa, neste ponto, e faz experiência das suas impressões com miniaturas rascunhadas no seu bloco de papel até que você possa dizer: "É isso aí", e então, com todo o vigor que está em você partir para provar “que é isso”.

---

* i.e.: Em latim 'id est', que traduzido quer dizer “isto é” (Nota do tradutor).

VARIAÇÃO DAS POSES EM PÉ

Não há nenhum livro no mundo que fará o trabalho para você. Não há diretor de arte que possa fazer o seu trabalho. O mais distante que um diretor de arte pode chegar é expondo a idéia geral, o espaço e a distribuição exigirão a sua interpretação. Novamente, não há nenhuma peça ou cópia que possa estar diante de você que possa responder completamente às suas necessidades. O trabalho de outro homem foi feito para o seu próprio propósito e para outro problema. A principal diferença entre o amador e o profissional é que este último desenha corajosamente à sua própria maneira, enquanto o primeiro procura empreender várias tentativas em busca de uma maneira de se expressar.

Há uma variedade infinita de poses possíveis. Pessoas em pé, ajoelhadas ou agachadas, sentadas ou deitadas, e também existem mil maneiras de fazer essas coisas. É surpreendente, por exemplo, observar quantas maneiras de poses em pé podem vir a existir.

Planeje a figura humana em pé com cuidado, lembrando que, apesar de esta ser ainda uma pose estática, você pode ser capaz de sugerir movimento para a figura humana. Somente quando você retratar um momento de tensão que demande a rigidez da figura humana é que você conseguirá deter o movimento latente. Para aliviar a sensação estática, coloque o peso em uma perna, gire o tronco, incline ou vire a cabeça, ou permita que o modelo se apóie ou possa ser apoiado por alguma coisa. Uma boa regra é nunca ter o rosto e os olhos fixos diretamente para frente e perpendicular aos ombros, a menos que você esteja tentando definir "uma atitude agressiva" para sugerir rebeldia, imprudência, ou um embate de uma pessoa contra outra. Esta atitude lembra muito as fotografias antigas nas quais a cabeça do vovô era sustentada por uma abraçadeira durante o processo para tirar o seu retrato.

Cuide de ambos, ou que a cabeça esteja virada ou que o ombro esteja inclinado. Na figura em pé tudo é relaxamento, equilíbrio e uma distribuição de peso. Qualquer tipo de gesto é um alívio para as mãos penduradas imóveis nas laterais. Uma menina tímida tem a sensação de que ela nunca sabe o que fazer com as mãos. O artista sem imaginação, também, não sabe o que fazer com as mãos de seus personagens. Mas a menina pode colocar as mãos nos quadris, ou tocar o seu colar, arrumar o cabelo, pegar a sua *nécessaire*, passar o batom, fumar um cigarro. As mãos podem ser muito expressivas.

Se você desenhar as pernas, torne-as igualmente interessante na pose de pé. Decline um joelho. Levante um calcanhar. Faça qualquer coisa, exceto mantê-las coladas ao chão lado a lado. Gire o corpo, solte o quadril, coloque os cotovelos, em diferentes níveis, feche as mãos, coloque uma mão no rosto, crie qualquer coisa para impedir que o seu desenho se pareça com um boneco de madeira. Faça vários desenhos pequenos tipo "cartuns" até encontrar um que seja interessante. *Procure fazer com que cada personagem que esteja em pé faça algo mais do que simplesmente estar de pé*. Há tantos gestos naturais possíveis, para combinar com a narração de uma história, para expressar uma idéia ou emoção, que não será muito difícil manter a originalidade.

Quando eu vou ilustrar uma história, eu costumo ler partes significativas do manuscrito para os modelos. Eu tento levá-los a interpretar as situações tão naturalmente quanto possível. Ao mesmo tempo, um tento pensar em como eu agiria de acordo com as circunstâncias da história. Há, é claro, o perigo do exagero, ou do uso de gestos que vão além do natural ou lógico, que é quase tão ruim quanto ser estático.

Experimente iluminar o modelo para expressar melhor o que você tem em mente. Procure dar importância a uma área específica no modelo, fazendo incidir a luz mais forte e mais concentrada em cima dela. Às vezes, certas partes no modelo podem ser perdidas na sombra com vantagem. Às vezes, uma silhueta pode ser mais forte e mais atraente do que um sujeito iluminado brilhantemente.

Toda a gama de expressão existe para você escolher. Não incorra na repetição contínua de algumas práticas. Tente fazer com que cada trabalho que você realizar seja tão original na concepção e execução quanto for possível.

O PESO SOBRE UM PÉ

O PESO DISTRIBUÍDO

A SOMBRA DEFINE A FORMA

DESENHE AS FORMAS DA LUZ, MEIO-TOM E ÁREAS DE SOMBRAS TÃO CUIDADOSAMENTE QUANTO OS CONTORNOS.

PREENCHA AS ÁREAS COM OS TONS CERTOS E AS FORMAS CUIDARÃO DE SI MESMAS

ILUMINAÇÃO QUASE FRONTAL

USE O MESMO
MÉTODO MESMO QUE
PARA DESENHOS
FEITOS "RAPIDOS"

CONSTRUINDO A PARTIR DO ESQUELETO

A MANEIRA MAIS CERTA DE APRENDER A DESENHAR A FIGURA HUMANA É COMEÇANDO COM O ESQUELETO, A CONSTRUÇÃO DOS OSSOS E, EM SEGUIDA, OS PRINCIPAIS MÚSCULOS SOBRE OS OSSOS. VOCÊ PODE COMEÇAR COM A CÓPIA DE QUALQUER FIGURA HUMANA, OU UM MODELO, MUITOS ARTISTAS PROFISSIONAIS CONSTROEM A FIGURA PRIMEIRO E DEPOIS ACRESCENTAM AS ROUPAS. A PRINCÍPIO FAÇA ESBOÇOS SIMPLES. EVENTUALMENTE, OS OSSOS E OS MÚSCULOS SE TORNARÃO INSTINTIVOS À MEDIDA QUE PROSSEGUIR DESENHANDO. VOCÊ DEVE TRABALHÁ-LOS COM PLANOS DE LUZ, MEIO-TOM E SOMBRAS. PERCEBE-SE QUE FICA EVIDENTE PARA QUALQUER ARTISTA QUE ENTENDA DE ANATOMIA QUANDO O OUTRO COLEGA NÃO SABE. SEJA UM DOS QUE SABE. A LUTA É MUITO DURA PARA ADICIONAR AINDA A DESVANTAGEM DO DESCONHECIMENTO DESSE ASSUNTO. SEU TEMPO É PRECIOSO PARA TER QUE FICAR LUTANDO COM A CONSTRUÇÃO DISSO E DE TANTAS OUTRAS COISAS.

AVALIAÇÃO DE ANATOMIA

VOCÊ CONHECE OS SEUS MÚSCULOS?
VAMOS DESCOBRIR, PARA TER CERTEZA.

ESCREVA OS NOMES DOS MÚSCULOS DEPOIS VERIFIQUE O TÓPICO SOBRE ANATOMIA PARA VER SE ACERTOU. SE VOCÊ NÃO CONSEGUIR, ENTÃO PRECISA DE MAIS ESTUDO. VOLTE E DESSA VEZ PRESTE ATENÇÃO. VOCÊ NUNCA SE ARREPENDERÁ!

UM PROBLEMA TÍPICO

Um problema típico trabalhado com um diretor de arte de publicidade:

–Por favor esboce algumas poses pequenas de figuras humanas somente.

Solicitou um diretor de arte.

–Para uma apresentação para *Blank Kitting Company* como sugestão para o próximo anúncio. Indique uma peça de maiô. Os detalhes do maiô serão fornecidos mais tarde. Use uma pose de pé. A figura será recortada contra um fundo branco, o anúncio ocupará meia página podendo ser em cima ou embaixo na *Satevepost*.

Quando você tiver feito uma série de rascunhos, mostre os dois que você mais gostar para o diretor de arte, que os levará para o seu cliente. Posteriormente ele lhe dirá:

–O Sr. Blank gostou desse, por favor desenhe ele no tamanho real da revista. Essa página mede nove e três oitavos por 12 e um oitavo de polegadas (algo como 24 por 31 centímetros). Você a disporá na metade vertical esquerda. Pode ser feito com lápis e utilize luz e sombras para o personagem.

O Sr. Blank aprovou um de seus desenhos a lápis e o diretor de arte diz:

–Consiga uma modelo e tire algumas fotos. Nosso cliente quer iluminação solar ao ar livre e nos adverte para que a modelo não fique com os olhos meio fechados.

O próximo passo é fotografar uma amiga com trajes de banho. É muito provável que você tenha que idealizar sua figura quando você tiver que trabalhar o seu desenho a partir de fotografias. Faça com oito cabeças de altura. Determine o púbis na metade da figura. Apare os quadris e a coxas, se necessário.

Ela poderia estar sorrindo por cima dos ombros para você. Talvez esteja com os cabelos soltos. Encontre algum uso para as mãos. Faça todo o desenho tão atraente quanto possível.

Visto que o seu desenho será reproduzido como gravura em meio-tom, você tem uma gama completa de valores com os quais pode trabalhar. Você pode usar lápis, carvão, lápis litográfico, lápis Wolff, ou aguada. Você pode esfumar, se preferir. Você também tem a opção de caneta bico de pena e tinta, pincel ou pincel seco. O desenho deve ser feito numa prancha de ilustração Bristol bem lisa. E nunca enrole um desenho que será reproduzido.

VI. A FIGURA HUMANA EM AÇÃO: GIRANDO E TORCENDO

Toda boa pose de ação representada deve ter uma sugestão de "impulso". Talvez eu possa descrever melhor o impulso dizendo que é o movimento que precede imediatamente a pose com aspecto sensivelmente estático. Nas páginas seguintes, tento mostrar o impulso ou a linha que os membros apenas seguem. O cartunista pode exagerar terrivelmente a sensação de movimento, desenhando o impulso com a linha das costas, ou com o movimento das mãos ou dos pés.

A única maneira de obter o impulso na linha é fazendo com que o seu modelo percorra todo o movimento e observando com cuidado, escolhendo o instante em que o melhor movimento é sugerido. Normalmente, a ação pode ser melhor expressada se você utilizar o impulso inicial ou final. Um lançador de beisebol sugere mais ação quando ele está todo contorcido, pronto para jogar, ou apenas quando solta a bola. Os movimentos de um jogador de golfe podem ser expressados no início ou no final do balanço. Se você fosse mostrar ele a ponto de dar a tacada na bola, o desenho não ilustraria nenhuma ação, e ele pareceria apenas estar se dirigindo para uma bola numa posição comum. Um cavalo parece mais veloz quanto todas as patas estão recolhidas sobre ele ou quando estão estendidas. O pêndulo de um relógio parece estar se movendo quando está em ambos os extremos do seu balanço. Um martelo levantado sobre um prego sugere um golpe maior e mais movimento do que se fosse mostrado perto do prego.

Para que o desenho exerça um efeito psicológico, é essencial obter a gama completa de movimento. O observador deve ser levado a completar o movimento total, ou sentir o movimento que acaba de ser concluído. Você instintivamente se abaixaria diante de um desenho de um punho cerrado vindo em sua direção, enquanto que você não conseguiria se esquivar diante de um punho a duas polegadas de distância. O pugilista profissional aprendeu a fazer bom uso dessa psicologia em seus golpes curtos.

Outra forma de ilustrar a ação é mostrando a causa ou efeito, como, por exemplo, de um recipiente de vidro que tenha caído e derramado o seu conteúdo, com um braço ou a mão um pouco acima dele. O movimento efetivo foi concluído. Outro exemplo é o de um homem que caiu depois de um golpe, com o braço que acertou ainda estendido e imóvel.

Há, contudo, casos em que o centro da ação comunica melhor. Isso é chamado de "ação suspensa". Um cavalo no momento na ação de ultrapassar um obstáculo, o salto de um nadador, um prédio desabando, são exemplos de ação suspensa.

Fixe em sua mente todo o impulso da ação e faça pequenos esboços destes momentos. Às vezes você pode ajudar a ação com um pouco de borrão, um pouco de pó, com uma expressão facial. O cartunista lança mão de onomatopéias como, "Swish", "Smack", "Zowie", "Bing", "Crash", mas você não pode.

Se você executar a ação, isso te ajuda a entender qual a sensação dela. Levante-se e faça, mesmo que isso possa parece um pouco estúpido. Se você puder estudar a ação na frente de um espelho grande, será ainda melhor. Deveria haver um espelho em cada estúdio.

Algumas de suas "ações" obtidas com a câmera poderão ser decepcionantes, a menos que você mantenha estes fatos em mente, o conhecimento te ajuda a pressionar o botão do obturador* no momento preciso.

*Obturador –dispositivo numa câmera que abre e dispara rapidamente permitindo que a luz de um objeto incida sobre o filme (Nota do tradutor).

DETERMINE AS SOMBRAS COM A LATERAL DA PONTA DO LÁPIS.

ESTA E A MANEIRA RÁPIDA E SIMPLES PARA INTERPRETAÇÃO, O CONTORNO FOI TRABALHADO COM CANETA BICO DE PENA E UTILIZANDO A LATERAL DA PONTA DO LÁPIS PARA O SOMBREAMENTO. DESENHADO SOBRE PAPEL "BAINBRIDGE COQUILLE Nº 2".

UM BOM MÉTODO PARA REPRODUÇÕES EM JORNAIS

ESBOÇOS RÁPIDOS COM CANETA BICO DE PENA E LÁPIS

ESBOÇOS RÁPIDOS FEITOS COM CANETA BICO DE PENA E LÁPIS SÃO EFICAZES PARA RASCUNHOS OU PARA APRESENTAÇÕES DE LAYOUTS OU COMPOSIÇÕES.

UM PROBLEMA TÍPICO

Temos aqui um problema comum quando se trabalha com um diretor de arte de uma revista de ficção.

O diretor de arte diz:

–Eu te escolhi para ilustrar esse parágrafo do roteiro: "O último ato acabou. Jackie foi retirar os poucos trajes que usara na apresentação final do musical. Ela estava sozinha em seu camarim, pelo menos ela pensava assim, até que, por algum instinto inexplicável, ela virou-se rapidamente em direção ao amontoado de roupas penduradas em seu guarda-roupa. Houve um movimento inconfundível no brilho dos paetês..."

–Agora, continuou o editor, eu gostaria de ver um ou dois rascunhos a lápis sobre isso antes de seguir em frente. Acho que podemos usar uma vinheta que se ajusta melhor do que uma imagem retangular. Tome cerca de dois terços da página. A garota deve ser o destaque e deve ocupar um grande espaço. Queremos algo com ação, energia e atração sexual, mas nada ofensivo. Muito pouco do plano de fundo será necessário –apenas o suficiente para situá-la. A garota, você sabe, tem cabelos pretos e é alta, magra e bonita.

Comece fazendo vários rascunhos ou esboços para a sua própria aprovação. É claro que a garota está assustada e foi pega de surpresa. Alguém está se escondendo –essa é uma situação bastante sinistra. A emoção que deve ser comunicada e dramatizada é o medo. A história diz que ela virou-se rapidamente, e que ela estava tirando os seus poucos trajes, e o editor disse que não deve haver nada ofensivo no desenho. Você deve informar que o fato se passa num camarim de teatro. Um pouco da penteadeira e espelho podem ser mostrados, e, claro, o armário ou guarda-roupa, onde o intruso está escondido.

Projete-se para a situação e imagine o seu gesto, o impulso do movimento. Ela poderia ter arrancado um chinelo, olhando em volta com uma expressão assustada. Talvez as mãos podem gesticular algo para enfatizar o medo.

Para que você possa ter uma idéia do tipo de roupa utilizada nesses musicais, vá ao cinema para ver uma comédia musical. Procure alguns recortes de revistas de dançarinas. Depois de ter decidido sobre uma pose ou arranjo do tema, procure alguém para posar para alguns estudos ou instantâneos. Utilize uma luminária de estúdio fotográfico. Planeje a luz como se fosse a única luz no quarto, brilhando sobre a penteadeira. Você pode obter efeitos dramáticos com a sua iluminação. Encare esse problema com seriedade como se fosse uma comissão real, pois se ele realmente vier a se tornar realidade, você tem que estar pronto para a tarefa. Você não pode começar o ser um ilustrador com seu primeiro trabalho. Você vai ter que ser avaliado por um ilustrador antes que possa receber uma tarefa.

Pegue um parágrafo de uma história numa revista qualquer e faça a sua versão de uma ilustração para ele. Melhor, escolha um que não foi ilustrado por outro artista, ou, se foi, esqueça completamente a sua interpretação e estilo. *Nunca, sob quaisquer circunstâncias, copie outro ilustrador e submeta o resultado como se fosse o seu próprio desenho.*

Depois de ter lido este livro, volte a esta página e tente novamente a ilustração. Arquive os seus desenhos como amostras.

O parágrafo citado para ilustrar, é claro, é fictício. As exigências do diretor de arte, no entanto, são completamente reais. A maioria das revistas enfrenta essas situações. Alguns até mesmo enviam layouts para a composição, para o preenchimento de espaço, também delimitando o espaço de texto, etc. Todos enviam o manuscrito para que você possa digerir. Alguns te pedem para escolher os parágrafos e que os esboços sejam apresentados primeiro. A maioria gosta de ter uma ideia do que eles vão receber antes que você inicie os desenhos finais. Você pode trabalhar com qualquer meio de preto e branco a reprodução de meio-tom.

VII. O MOVIMENTO PARA FRENTE: A LINHA INCLINADA DO EQUILÍBRIO

A teoria que descreve o movimento para frente (qualquer ação que impulsiona o corpo avante), exige que a parte superior sempre seja mostrada à frente da base. Se você equilibrar uma vara na palma da sua mão, você deve fazer com que a sua mão siga o movimento do topo da vara. Se essa vara se inclinar em qualquer direção e você mover a base na mesma direção com a mesma velocidade, a vara se manterá equilibrada numa inclinação constante entre a base (que está na palma da sua mão) e o topo. E quanto mais rápido for maior será a inclinação.

Assim acontece com a figura humana no movimento para frente. Uma linha desenhada na base e bem no meio da figura humana em movimento se inclinará para frente exatamente como ocorre com a vara. Se você pensar em uma cerca com todas as estacas inclinadas e paralelas, em vez de vertical, você tem uma idéia clara da linha de equilíbrio no movimento para frente. Nas páginas 118 e 119 temos uma série de fotografias tiradas com uma lente rápida, a câmera cinematográfica é realmente muito lenta para captar o movimento para "fixar" uma reprodução e ampliação. As fotos foram tiradas em questão de segundos e reunidas em sequência para mostrar a progressão do movimento. Eu queria particularmente que os personagens mantivessem o mesmo tamanho ao longo da sequência. As fotografias revelam muitos fatos, não visível a olho nu, sobre o que ocorre nos movimentos de corrida ou caminhada.

Na caminhada ou corrida, a linha de equilíbrio permanece constante numa inclinação para frente enquanto a mesma velocidade é mantida, a inclinação aumenta à medida que a velocidade é aumentada. Essa mudança é difícil de perceber porque os braços e as pernas em movimento distraem a atenção da ação. A pessoa deve inclinar o corpo para frente para dar um passo normal. O equilíbrio é retomado pelo pé que avança. O impulso vem do pé de trás. Os braços movem-se no sentido inverso das pernas, de modo que, quando a perna esquerda vai para frente, o braço esquerdo volta. O centro da passada é o que expressa menos movimento. Observe a última foto na página 119. Para esta fotografia meu modelo parou e tentou posar como se ele estivesse se movendo. Você pode constatar rapidamente o quanto esse movimento é pouco convincente. Não é culpa do modelo, mas é fato que o importante princípio de movimento para frente não está funcionando nessa pose. O movimento desenhado sem levar em consideração a linha de inclinação do balanço não dará a impressão do movimento para frente. Esse desenho, não importa o quanto esteja correta a anatomia, será semelhante ao movimento de uma marionete suspensa por cordas.

A linha de inclinação pode ser colocada levemente sobre o seu papel e a figura humana construída sobre ela. Tecnicamente, o calcanhar nunca deve ser colocado diretamente sob a cabeça, mas na parte de trás dela, para dar movimento. O pé que está carregando o peso e empurrando deve estar sempre na parte de trás da linha de equilíbrio.

Pensamos no ato de caminhar como se o pé descrevesse um arco com o quadril como centro. O que na realidade acontece é que o quadril descreve o arco com o pé como centro. Cada passo é um centro com um movimento como de uma palheta de hélice passando por cima. O pé levantado do solo avança para frente num arco desde o quadril, enquanto que o pé no chão inverte o arco. Ao longo da nossa caminhada, o que acontece é o seguinte: um pé move o corpo, o corpo move o pé, um pé move o corpo, o corpo move o pé. Cada perna tem o seu trabalho e tão logo uma esteja colocada no chão, a outra perna, enquanto descansa, oscila para frente, principalmente por impulso, até que chegue a vez dela assumir. Essas ações de ambas ocorrem simultaneamente.

O quadril e o joelho descaem para o lado menos exigido. A perna que leva o peso está em linha reta quando passa pelo quadril e dobra o joelho quando o calcanhar

se levanta. As fotografias ilustram isso claramente. A perna relaxada é flexionada no joelho, no movimento do balanço para frente. E só volta a endireitar-se após a passagem pelo outro joelho. Isto fica muito bem definido nas vistas laterais do sujeito caminhando. Ambas as pernas são bastante simples nos extremos da passada. Aqui temos um paradoxo, é que as pernas parecem expressar mais movimento no início ou no final do impulso conforme descrito no último capítulo. Observe particularmente o quanto o cabelo esvoaçante da garota aumenta a sensação de movimento nas poses em que está correndo. Além disso, a garota corre com os braços dobrados, embora andando eles balancem naturalmente.

Ao trabalhar as poses de caminhada e corrida procure se embasar em fotos e no movimento real. Vale à pena obter isso –e essas que estou disponibilizando talvez possam ser referências muito úteis em caso de emergência. Para capturar toda a ação que está contida num passo exigiria uma seqüência em câmera lenta, com página e mais página de fotos reproduzidas em qualquer tamanho útil. Eu sinto que isso seja pouco necessário, um estudo cuidadoso das duas páginas a seguir deve ser suficiente.

Comece desenhando as poses do boneco. Veja se você pode, numa série de pequenos esboços da estrutura simplificada do modelo, desenhe as principais etapas de uma passada completa. Ao desenhar poses das vistas de trás, lembre-se que a perna em ação atrás do modelo fica em linha reta até o calcanhar sair do chão, o calcanhar e os dedos são levantados pela flexão do joelho.

A utilização por parte dos artistas de câmeras fotográficas é um tema controverso. No entanto o mercado demanda dos artistas nos dias atuais ação, expressão e interpretações dramáticas tão exigentes que até parece um pouco ridículo ficar improvisando essas coisas quando o conhecimento real é tão fácil de ser obtido, por meio de uma câmera. Eu não aprecio um desenho com aspecto fotográfico, como também detesto um desenho que ao invés de transmitir virilidade e convicção, é fútil e estático por ignorância ou preguiça por parte do artista. O fato de que você pode aprender coisas valiosas com uma câmera é motivo suficiente para que você, como artista, procure ter e utilizar uma.

A fonte do seu conhecimento, como mencionado anteriormente, não tem importância. Por que colocar um modelo num calvário de tentar manter um sorriso vivaz em por uma hora? Ninguém pode sustentar tal pose. Nós podemos aprender mais com um sorriso obtido pela câmera em cinco minutos do que sozinho em cinco anos tentando "capturar" a olho. Os cantos se movem rapidamente para que possam ser registrados a olho nu. As expressões mudam e desaparecem num instante. A câmera é o único meio de fixar estes padrões, para que possamos estudá-las por horas. É um pecado imperdoável simplesmente copiar. Se você não tem nada pessoal para acrescentar, não existindo nenhuma sensibilidade a respeito, estando, portanto, satisfeito, tecnicamente, com a forma de tratamento e não existindo nenhum desejo de mudar nada, então jogue fora os seus lápis e pincéis e use a câmera somente. Haverá muitos casos em que você não saberá fazer mais do que uma cópia, mas esses casos tenderão a diminuir à medida que você tentar expressar o que você sente e que o seu conhecimento técnico for aumentando.

Utilize a sua câmera para tudo que for relevante, como parte de seu equipamento. Entretanto procure mantê-la como um equipamento –ela não é o fim, mas um meio, assim como o seu conhecimento de anatomia é um meio. Todo artista de sucesso que eu conheço, embora possa parecer uma heresia dizer isso, possui uma câmera e ele a utiliza. Muitos artistas que eu conheço são especialistas em fotografia, eles tiram e revelam as suas próprias fotografias. A maioria utiliza câmeras pequenas e de modelos simples, depois ampliam as suas fotos. A câmera amplia seu alcance tremendamente na obtenção de dados fora do estúdio. Comece a poupar para adquirir uma câmera agora mesmo, se você não tiver recursos hoje.

Continuando com a nossa linha de equilíbrio, há momentos em que esta linha pode ser curva. Em certo sentido, então, a linha de equilíbrio é como uma mola. Por exemplo, o personagem pode estar empurrando algo com muita força. Essa ação de empurrar iria dobrar o seu personagem para trás. Novamente, se ele estivesse puxando com força, o personagem dobraria num sentido oposto. As poses de dança podem ser construídas sobre uma linha curva, bem como os

personagens que se inclinam para um lado. O movimento pode ser em linha reta como uma flecha ou curvo como a trajetória de um foguete. Cada um sugere um movimento poderoso. A qualidade vital que o seu desenho deve ter é o espírito do movimento. Você não pode ser bem sucedido como artista se permanecer sentado na sua cadeira, nem podem os seus desenhos ser bem sucedidos se os personagens que você desenha perecerem estáticos. Nove em cada dez ilustrações que você é solicitado para fazer pedem por ação. Os compradores de arte amam ação. Ela acrescenta entusiasmo e vitalidade para o seu trabalho. Uma série de artistas proeminentes revelaram recentemente o fato de que os personagens "vestidos" estão definitivamente tão fora de moda quanto as “flapper”* da Primeira Guerra Mundial. Estamos numa era de ação. Não se pode esperar que um modelo por si só encontre a pose. Você terá que pensar muito: “O que pode ser feito com ele para que esse desenho possa comunicar?”

A solução não é fácil, pois é uma questão de sensibilidade e interpretação. Hoje uma garota numa capa de revista não pode ser apenas bonita. Ela deve transbordar vida em todos os sentidos, e estar fazendo algo além de sentar-se à sua frente para ter um retrato pintado. Ela não pode simplesmente estar segurando qualquer coisa; as garotas de capas de revista seguram desde gatos e cachorros até cartas para o seu namorado. Procure fazê-las nadando, mergulhando ou esquiando na neve. Coloque-a para fazer qualquer coisa, mas não faça uma pose estática.

As ilustrações mudaram, e pode ser que a câmera fotográfica tenha sido a causa. Isso não significa que um desenho não possa ser tão importante quanto um estudo de câmera. Há apenas dez anos atrás o artista não percebia exatamente o interesse convincente contido numa ação. Ele não tinha visto fotografias conseguidas em um milésimos de segundos e nunca tinham imaginado que isso pudesse ser feito automaticamente. Não só capas de revistas, mas qualquer desenho pode se tornar mais competitivo nas vendas com uma boa dose de ação. Para que possa trabalhar melhor esse tipo de coisa, você terá que realmente descobri o que é ação e em seguida estudar como se fosse a anatomia, valores, ou qualquer outro ramo do desenho.

Uma palavra de advertência deve ser adicionada contra o excesso de duplicação da ação. Se você está desenhando vários personagens, todos em pé, a menos que sejam soldados marchando, não faça todos eles andando igualmente. Ação interessante deriva do contraste. É necessária toda a variedade que você puder conseguir. Um personagem parece mover-se mais rapidamente se ele estiver passando por outro parado ou por outro mais lento.

É importante, também, a manipulação da ação do agrupamento de pessoas em massas: os soldados no campo de batalha, cavalos de corrida disputando posições, personagens espalhando fugindo de algum perigo. Sempre escolha um ou dois como personagens chave. Procure se esmerar neles. Depois, trabalhe o grupo das massas restantes. Se você definir os indivíduos igualmente, o desenho se tornará monótono. Fotos de batalhas devem se concentrar em um ou dois personagens no primeiro plano, o resto deve ficar subordinados a estes. É mais seguro controlar dessa forma a ação em temas repleto de personagens, tendo em vista que se a atenção a todos os indivíduos que compõem a massa for aumentada isso poderá criar confusão. Um grupo é mais poderoso do que muitas unidades.

Há um truque que você deve aprender para que possa capturar poses que, de outra forma, não poderiam ser obtidas, por exemplo, uma figura caindo em pleno ar. Posicione o modelo como desejar no chão. Utilize um plano de fundo uniforme, enquadre o modelo com a câmera e tire a foto. Você pode enquadrar a partir da cabeça, ou pode ser primeiro dos pés, você escolhe a pose que deve ser assumida pelo modelo. Uma vez trabalhei um tema de um “mergulho dos cisnes” enquadrando a vista a partir do rosto da modelo sentada numa cadeira, eu subi numa mesa e tirei um instantâneo de cima pra baixo. Você pode trabalhar com o modelo dessa forma ou inversamente. Ao fotografar a partir de um ponto de vista muito baixo ou muito alto, muitas cenas de ação aparentemente impossíveis poderão ser obtidas. Elas devem ser bem feitas. O artista pode ignorar as sombras que caem sobre o plano de fundo do seu desenho, mas o fotógrafo não pode.

Faça várias experiências de imaginação, a partir de modelos, e com a sua câmera. Se você puder desenhar bem, isso é bom. Se você puder adicionar movimento convincente, será um tanto melhor.

*__Flapper:__ É um termo usado na década de 1920 aplicado a uma nova geração de mulheres jovens ocidentais que vestiam saias curtas, não usavam espartilho, cortavam o cabelo à moda Channel, escutavam jazz, e tinham outras condutas similares. Elas eram vistas usando muita maquiagem, tomavam muitas bebidas destiladas, tratavam o sexo de maneira casual, fumavam, dirigiam automóveis, muitas vezes em alta velocidade, e tudo isso era um desafio às leis e era contrário ao que se considerava socialmente correto. As Flappers têm suas origens num período de liberalismo, turbulências políticas e sociais e aumento dos intercâmbios culturais transatlânticos que se seguiu ao final da Primeira Guerra Mundial, assim como a exportação do jazz americano à cultura europeia. (Nota do Tradutor)

FOTOS DE POSES CAMINHANDO

LEMBRE-SE

OS BRAÇOS SE MOVEM EM OPOSIÇÃO ÀS PERNAS, O PÉ DE TRÁS NÃO DEIXA O CHÃO ATÉ QUE O PÉ DIANTEIRE ESTEJA PLANTADO, OS BRAÇOS PASSAM PELO QUADRIL AO MESMO TEMPO QUE OS JOELHOS, O QUADRIL FICA MAIS ALTO NO LADO DO PÉ QUE SUPORTA O PESO. OS JOELHOS SUSPEDEM A PERNA NO AR, A AÇÃO É MELHOR EXPRESSADA NOS EXTREMOS DO MOVIMENTO. INCLINE SEMPRE A LINHA DO EQUILÍBRIO, FAÇA VÁRIAS MINIATURAS COMO ESSAS ACIMA.

A LINHA DO EQUILÍBRIO INCLINADA

LARGURA 3/4 ALTURA

MOVIMENTO PARA FRENTE CONTORCIDO

SE VOCÊ QUISER UM LÁPIS QUE NÃO ESFUME OU MANCHE A SUA MÃO, ESSE É O "PRISMACOLOR" PRETO 935. ESSE LÁPIS VEM COM UMA VARIEDADE COMPLETA DE CORES.

MOVIMENTO RÁPIDO

UM PROBLEMA TÍPICO

Um problema típico com base no pressuposto de que você é empregado num escritório de arte:

Você está sendo solicitado na sala do chefe.

–Bom dia. Eu te chamei para conhecer o Sr. Saunders. Eu gostaria que você obtivesse as informações dele em primeira mão.

Então o Sr. Saunders informa,

– Para ser breve, estou organizando uma nova empresa para entrega de encomendas. Estamos começando com uma frota de caminhões novos. Todos serão pintados de um vermelho brilhante. A empresa se chamará 'Saunders Serviços Rápidos', e o nosso slogan será: 'Entregamos qualquer coisa, a qualquer hora e em qualquer lugar'. Queremos que projete uma marca comercial para ser exibida de forma proeminente em nossos caminhões, publicidade, e papeladas da empresa. Gostaríamos de uma figura humana de algum tipo dentro de um círculo ou triângulo, ou alguma outra forma original. Deve simbolizar velocidade. Você pode incluir qualquer tipo de emblema, como asas, uma flecha –qualquer coisa que possa transmitir toda a idéia de velocidade. Por favor, não faça outro Mercúrio alado. Isso já está saturado. Pode ser algo digno ou inteligente. Não se pode usar uma imagem de um garoto mensageiro porque não é típico da empresa. Nossos homens usarão uniformes e um boné levando nossa marca comercial. Por favor nos envie algumas esboços a lápis.

Tome um ou dois dos seus melhores esboços e faça o acabamento em preto e branco para melhor definição. Não use meio-tom. Mantenha tudo muito simples.

Faça um desenho chapado com preto e com uma ou duas cores para o desenho que vai para os caminhões. Faça um desenho pequeno dos adesivo para os pacotes. Ele deverá incorporar com as letras distintas a marca da empresa e o seguinte letreiro: “Entrega segura e pontual com Saunders Serviços Rápidos”. Proporcionalmente reduzido medindo dois por três polegadas (5 x 8 centímetros).

Desenhe alguns cartões postais para envio pelo correio para possíveis usos. Estes devem ser simples, originais, chamativos.

VIII. EQUILÍBRIO, RITMO E EXECUÇÃO

O equilíbrio é um atributo físico que cada um de nós deve possuir. Um personagem desenhado sem equilíbrio nos irrita inconscientemente. Nosso instinto é estabelecer firmemente na sua base qualquer coisa que esteja propenso a cair ou balançar. Assista a rapidez com que a mão de uma mãe segura o filho cambaleante. O observador reconhece rapidamente que um desenho está fora de equilíbrio, e sua incapacidade de fazer qualquer coisa sobre isso determina uma reação negativa.

O equilíbrio é a distribuição de peso equalizada tanto na figura humana quanto em qualquer outra coisa. Se nos inclinamos para um lado, um braço ou uma perna se estende no lado oposto para compensar a distribuição desigual do peso sobre o pé ou os dois pés, que são o ponto central da divisão para a linha de equilíbrio. Se estivermos em um pé, o peso deve ser distribuído assim como acontece com um pião. A figura caberá então num triângulo. Se ficarmos em ambos os pés, determinamos uma base quadrada para o peso, e a figura humana, então, se encaixa num retângulo.

Isto não deve ser tomado muito literalmente uma vez que um braço ou um pé pode se sobressair a partir do triângulo ou do retângulo, mas a linha de divisão no meio do triângulo ou do retângulo vai demonstrar que existe uma quantidade aproximadamente similar de volume em cada lado dela.

Quando você estiver usando um modelo vivo para fazer esboços diretos ou por fotos tiradas de uma câmera, ele automaticamente se manterá em equilíbrio –isso não poderia ser de outra forma. Mas ao executar a ação a partir da imaginação isso deve ser trabalhado com cuidado. Pois é fácil de ser esquecido.

Antes de partir para o problema do ritmo, os fundamentos da execução devem ser tidos em conta. Em todo o resto desse livro aparecerão sugestões para diferentes execuções técnicas com diferentes tipos de materiais. A técnica é uma qualidade individual, e ninguém pode afirmar positivamente que um tratamento técnico popular ou bem sucedido hoje o será amanhã. Não obstante um aspecto fundamental na execução não diz tanto respeito à forma como você aplica os seus traços ou pinceladas no papel ou tela, mas na interpretação correta e inteligente da aplicação dos valores pelo uso de tons ou linhas em seu devido lugar para uma maior clareza da concepção.

Na página 132 estão dois desenhos que eu acredito que serão auto-explicativos. No primeiro, o tom está subordinado à linha, no outro, a linha está subordinada ao tom. Isto lhe dá duas interpretações opostas. Você pode começar um desenho com um propósito definido de fazê-lo como um desenho puramente linear ou numa combinação de linha e tom (no qual qualquer um pode ser subordinado ao outro), ou um desenho puramente tonal como a da página 133. Eu sugiro que você não se limite a uma única forma de abordagem e tratamento em todos os seus trabalhos da mesma maneira.

Tente com caneta bico de pena e tinta, carvão, desenho com um pincel, aquarela, ou o que você quiser. Quanto mais ampla for a sua experiência em diferentes tratamentos e meios, mais amplo será o seu campo de ação. Se você tiver fazendo um estudo, decida primeiro o que você mais deseja obter desse estudo. Se forem valores procure trabalhar um desenho tonal com cuidado. Se for de construção linear, proporção ou anatomia trabalhe com isso em mente. Se for uma sugestão para uma pose, um esboço rápido é a melhor opção do que qualquer outra coisa mais acabada. O ponto que exigirá realmente trabalho será quando você quiser demonstrar uma composição detalhada ou tonal. Você não precisa trabalhar tanto para expressar um pouco de ação. Se o seu cliente precisa de um esboço, então faça um esboço de modo que você tenha algo mais elaborado para apresentar no seu trabalho final.

QUANDO O PERSONAGEM ESTÁ EM UM PÉ, O PESO PRINCIPAL É DISTRIBUÍDO DENTRO DE UM TRIÂNGULO, SE ESTIVER EM AMBOS OS PÉS, A DISTRIBUIÇÃO ACONTECE DENTRO DE UM RETÂNGULO; ALGO COMO ESSAS LETRAS ABAIXO:

E...

O EQUILÍBRIO É UM PRINCÍPIO MECÂNICO QUE EFETIVAMENTE AFETA TODAS AS PESSOAS.

DOIS MÉTODOS DE ESTUDO

O TOM SUBORDINADO AO CONTORNO

AQUI ESTÃO DOIS ESTUDOS QUE IRÃO PRODUZIR RESULTADOS COMPLETAMENTE DIFERENTES. TENTE AMBAS. A LINHA É REALMENTE O PONTO FORTE DO DESENHISTA, ENQUANTO O TOM É O ALIADO DO PINTOR. O TOM É MAIS DIFÍCIL E NÃO DEVE SER "FALSO". PODE HAVER MUITAS COMBINAÇÕES FELIZES DE AMBOS.

O CONTORNO SUBORDINADO AO TOM

ESTUDO TONAL

ESTUDO LINEAR
PARA CONSTRUÇÃO

ESBOÇOS RÁPIDOS DA AÇÃO

LINHAS BÁSICAS DO RITMO

LINHA DA BELEZA DE HOGARTH

ESPIRAIS CLÁSSICAS

ARCOS

A PARÁBOLA

RITMO

AXIOMA: QUALQUER CONTORNO QUE POSSA SE ESTENDER OU SEGUIR NUM "FLUXO" RUMO A QUALQUER OUTRO, ADICIONANDO GRAÇA E RITMO.

PROCEDIMENTO: OBSERVE AO LONGO DE UM CONTORNO. VEJA SE VOCÊ PODE "RECONHECER" O "BALANÇO" DA LINHA EM OUTRO CONTORNO, SEM DISTORÇÃO OU INCORREÇÃO NO DESENHO (FIG I) SE VOCÊ PROCURAR ISSO NOTARÁ QUE MESMO OS TEMAS MAIS COMUNS ESTÃO REPLETOS DE RITMO. PEGUE O SEU LÁPIS E COLOQUE ISSO NO PAPEL.

O RITMO

A sensação do ritmo é de grande importância para o desenho da figura humana. Infelizmente essa é uma das coisas mais fáceis de ser perdido. Na música, sentimos o tempo e o ritmo. No desenho é a mesma coisa. Considerada tecnicamente, o ritmo é um "fluxo" das linhas contínuas, resultando numa sensação de unidade e graça.

Chamamos a ênfase rítmica em uma linha ou contorno de "ação de recolher", observada através da forma, ele recolhe num ponto acima e dá prosseguimento ao longo de outro contorno. Os poucos desenhos a seguir servirão de exemplo. Atente para esse fenômeno da linha rítmica, e você encontrará sua beleza em todas as formas naturais –nos animais, folhas, copos, flores, conchas do mar e na figura humana.

Nós somos conscientes do ritmo que pulsa através do universo, começando com o átomo e terminando com as estrelas. O ritmo sugere repetição, fluxo, ciclos, ondas, e tudo que está relacionado a um plano ou propósito unificado.

A sensação do ritmo além de abstrato é como um "fluxo" das linhas no desenho, assim como acontece com o movimento nos vários esportes. Um jogador de boliche, golfe, tênis, ou qualquer outro atleta deve dominar ou mesmo "fluir" para desenvolver o ritmo. Siga as suas linhas através da forma sólida e você verá tornar-se parte de um plano rítmico. Quando um desenho parecer desajeitado, as chances são de que o problema possa estar na sua falta de "fluidez". Uma ação desajeitada –num desenho –é a falta de ritmo que resulta numa deformação, movimento brusco e desorganização.

Existem algumas linhas básicas do ritmo para as quais devemos estar constantemente em alerta. A primeira é chamada de linha da beleza de “Hogarth”. É uma linha que se curva graciosamente numa direção e, em seguida, inverte-se. Na forma humana ela está presente em todos os lugares: na linha da coluna vertebral, o lábio superior, o ouvido, o cabelo, a cintura, os quadris, na parte posterior da perna seguindo para o tornozelo. É como a letra 'S' com variações.

Uma segunda linha de ritmo é a espiral, uma linha que parte de um ponto, balança em torno desse ponto e se propaga num movimento circular. Este ritmo da linha pode ser visto nas conchas do mar, numa banheira de hidromassagem ou naquelas firulas descritas pelos fogo de artifício.

A terceira linha de ritmo é chamada de parábola, é uma linha que se curva continuamente dobrando-se para uma curva superior, assim como o curso de um foguete. Estas três linhas são a base da maioria das ornamentações. Elas também podem ser feitas à base de composição pictórica. Elas podem ser vistas perfeitamente integradas em todos os movimentos graciosos, e por isso toda atenção a elas deve ser dada quando o assunto for o desenho de movimento. As linhas de ritmo nos animais são facilmente observáveis e, portanto, facilmente compreendidas.

O ritmo pode ser forte, como as grandes ondas batendo contra uma encosta, ou suave e fluida, como uma marola de uma lagoa. Ritmo recorrente move e mexe com a gente, ou nos dá uma sensação de serenidade e compostura, agradável aos sentidos. A chamada "forma aerodinâmica" do ritmo é aplicada aos contornos feios. A aplicação comercial destes princípios tem sido eminentemente bem sucedida. As linhas dos nossos trens, navios, automóveis, os nossos aviões e eletrodomésticos foram construídos com base nesses conceitos reconhecidos pela primeira vez na natureza –como no golfinho entre outros peixes, nas aves, e em todos os seres vivos criados para movimentos rápidos.

O RITMO

SOMBRAS

LINHAS LONGAS

BALANCE O LÁPIS BEM DE LEVE NO INÍCIO. SINTA O RITMO E O FLUXO DO CONTORNO. NÃO IMPORTA SE O SEU DESENHO PAREÇA FICAR CINZA E "CONFUSO". MELHOR, UTILIZE UM LÁPIS CURTO. EM SEGUIDA, MANTENHA SOB A MÃO ENTRE O POLEGAR E O DEDO INDICADOR. ADICIONE AS LINHAS PESADAS POR ÚLTIMO.

ENTRECRUZANDO LINHAS E RITMO

AS LINHAS TRACEJADAS SERVEM PARA DESTACAR A MANEIRA COMO O CONTORNO PODE SER "TECIDO" ATRAVÉS DA FORMA. NÃO HÁ DUAS POSES IGUAIS, MAS QUANDO OS CONTORNOS DÃO A SENSAÇÃO DE ESTAREM CONECTADOS UNS COM OS OUTROS, SE CONSTITUINDO ASSIM NUMA UNIDADE, ENTÃO UMA "SINFONIA" DE LINHAS É ESTABELECIDA.

O RITMO NO DESENHO, COMO NA MÚSICA, UNIFICA O CONJUNTO DE MODO QUE A SENSAÇÃO E O MOVIMENTO DO TODO TORNA-SE MAIS IMPORTANTE DO QUE QUALQUER PARTE INDIVIDUAL. MANTENHA UM SENTINDO CORRETO E EXPRESSIVO PARA A LINHA. SE NÃO CONSEGUIR NA PRIMEIRA TENTATIVA, TRAGA OUTRA LINHA DE BAIXO. ÀS VEZES VÁRIAS LINHAS SÃO MAIS EXPRESSIVAS DO QUE UMA, COMO AS ONDULAÇÕES NA ÁGUA REPETINDO O MOVIMENTO. O RITMO PODE ELEVAR A SUA CAPACIDADE PARA AS ALTURAS.

“MOVIMENTOS RÁPIDOS”

DEFININDO PELAS ARESTAS E SOMBRAS SEM CONTORNO

A MODELO POSANDO CONTRA UM FUNDO BRANCO PARA DEMONSTRAR COMO A FORMA PODE SER DEFINIDA UNICAMENTE COM A LUZ, SEM O USO ÓBVIO DE CONTORNOS. O CONTORNO É DESENHADO MUITO LEVEMENTE SEGUIDO POR UM ESTUDO CUIDADOSO DO TOM, BORDAS E ACENTUAÇÕES.

UM PROBLEMA TÍPICO

Um problema típico de um trabalho com uma conta executiva de uma agência de publicidade:

–O seu trabalho me chamou a atenção;

Disse um executivo de uma agência publicitária.

–Tenho gostado muito do que tenho visto. Estou com uma nova conta de um distribuidor de gasolina, e nós temos que trabalhar uma nova campanha. Eu preciso de alguém novo na área, e de preferência que seja dos bons. Nós vamos a fundo cobrindo todos os meios de publicidade, contudo a primeira ação partirá da publicidade ao ar livre em uma série de panfletos. Se vamos ou não dar a você esta série para ser trabalhada dependerá muito do que você puder nos mostrar nos rascunhos e esboços. Estamos dispostos a pagar quinhentos dólares por cartaz para o homem certo, este preço inclui todo o trabalho preliminar. O nome do produto é "Sparko Ritmo Combustíveis de Motor". De início temos trabalhado em alguns textos: *Aumente o desempenho do seu motor com Sparko Ritmo; Reconhecido em toda parte... Sparko Ritmo; Sparko Ritmo soa doce para qualquer motor; Sempre em sintonia com Sparko Ritmo; O seu motor vai cantar com Sparko Ritmo; Em tempo todo tempo Sparko Ritmo; Mantenha afinado com Sparko Ritmo*. Note os termos musicais, mas teremos o maior prazer de considerar todas as ideias que for possível para associar ritmo com o combustível para o motor.

O cartaz do outdoor deverá ser duas vezes e um quarto mais largo do que alto. Faça vários pequenos esboços em papel vegetal com ideias que poderão se usadas para ilustrar os enunciados. Você não precisa mostrar um automóvel ou motor, mas tenha em mente que se trata de um combustível de motor. As palavras "motor e combustível" devem estar inseridas em algum lugar no cartaz. Talvez você tenha que utilizar uma linha de legenda ao longo de toda parte inferior do cartaz informando: "O melhor combustível do país". Teremos aí compondo o outdoor quatro folhas de largura por duas folhas e meia de verticalmente. A metade da folha pode ser encaixada em cima ou embaixo. Tente evitar o corte de um rosto através da junção e encaixe de duas folhas. Se a face for muito grande, evite que os locais de junção não corte através dos olhos. Às vezes essas folhas variam um pouco na cor, e fica difícil fazer com que elas coincidam bem ao colá-las.

Aplique cores nas suas melhores idéias em forma de esboço. O tamanho do esboço para o cartaz é de vinte e cinco por cinquenta e sete centímetros. A margem em branco em volta do cartaz deve medir cinco centímetros em cima e embaixo e sete centímetros e meio para as margens direita e esquerda.

Eu não vou sugerir o que fazer, mas o que não fazer, na medida em que o seu projeto avançar.

- Não Faça o nome Sparko Ritmo muito pequeno.
- Não coloque letras escuras sobre um fundo escuro.
- Não coloque letras claras sobre um fundo claro.
- Consiga boas referências para o tipo de letra; Procure mantê-las bem simples e legível, não faça ornamentações.
- Não invente os seus personagens, utilize boas referências.
- Não faça personagens pequenos e nem em grande número.

Se você quiser experimentar, o desenho ou pintura do cartaz finalizado deverá medir em centímetros: quarenta e um por noventa e dois ou cinquenta e um por cento e quinze. Deixe uma margem em branco de pelo menos cinco centímetros acima e abaixo e sete centímetros e meio nas margens esquerda e direita.

Guarde esses seus exercícios.

IX. A FIGURA HUMANA AJOELHADA, AGACHADA E SENTADA

Neste capítulo, vamos nos preocupar com outras qualidades do movimento. Quase toda a gama de sentimentos podem ser expressados por um personagem sentado. Ele pode sugerir estado de alerta ou serenidade, fadiga, depressão, agressividade, timidez, retração, inquietação, tédio. E cada um pode ser expressado de forma diferente. Sente-se ou peça para alguém fazê-lo, e veja como você pode dramatizar cada um deles.

É de suma importância, neste momento, entender como a mudança do peso passa dos pés para as nádegas, coxas, mãos, cotovelos, costas, pescoço e cabeça. Importante, também, é a compreensão correta dos membros escorçados que assumem contornos diferentes do que de costume. Em tais poses os membros se tornam escoras ou reforços ao invés de suportes completos. A coluna vertebral tem uma tendência, quando está relaxada, de assumir uma forma côncava por causa da referida escora. Quando você está sentado no chão, um dos seus braços geralmente serve de suporte. A coluna vertebral relaxada se curva em função do ombro cujo braço serve de escora. Um lado do ombro se eleva o outro se abaixa; os quadris se inclinam complementando o reforço; o peso é transferido para um dos lados das nádegas –para o lado em que o braço serve de escora.

Quando você está sentado em uma cadeira a coluna vertebral perde a forma de 'S' e assume a forma de 'C'. As coxas e nádegas suportam o peso. Ambos se achatam muito, principalmente as coxas da mulher. A posição da cabeça em relação ao corpo deve ser cuidadosamente colocada, uma vez que tem muito a ver com o que a pose sugere. O artista deve decidir se as pose sentada deve ser ereta ou relaxada. Lembre-se que a figura humana está sempre sujeita à lei da gravidade. Ela deve ter peso, ou não parecerá convincente.

O escorço requer uma observação cuidadosa, pois não há duas poses iguais. Cada pose sentada será um problema novo e, provavelmente, um que você ainda não tenha resolvido antes. As variações do ponto de vista, iluminação, perspectiva, a quantidade ilimitada de poses, faz com que todos os problemas no desenho sejam novos e interessantes. Eu não consigo pensar em nada mais entediante ou chato do que o aspecto ou o desenho de uma pessoa "apenas sentada". Entenda-se por 'apenas sentada' como com os dois pés igualmente juntos no chão, os dois braços igualmente apoiados nos braços da cadeira, as costas retas contra o encosto e o olhar fixo para frente. O seu modelo pode dar um giro de meia-volta em sua direção, pender um braço sobre o encosto da cadeira, cruzar as pernas, esticá-las, ou mantê-las curvadas. Use de muita imaginação para mudar a pose de uma chata para outra interessante.

Permita que a pose do modelo como um todo, bem como a expressão facial e as mãos contem a história. Você quer que ela comunique animação ou cansaço? Se ela se senta à mesa e está conversando com o noivo, deixe-a inclinar-se para frente, absorta, ou mostre desagrado se eles estiverem brigando.

Observe com cuidado os contornos quando houver sobreposição das formas e desenhe-os do mesmo jeito que você os vê, se você não fizer isso, a coxa não aparentará que está recuando, com isso uma parte do braço poderá ficar com um aspecto muito encurtado como um toco. Lembre-se que se as mãos ou os pés forem fotografados muito perto da câmera, eles parecerão muito grandes. Qualquer figura humana escorçada deve ser fotografada à distância, se possível, e depois ampliado para a referência. Se você estiver planejando um retrato, encontre um gesto natural, ou a pose para o seu modelo que está sentado. Vire a cadeira em um ângulo incomum, procure um ponto de vista interessante, não permita uma cabeça rigidamente acima do pescoço. Deixe-a cair confortavelmente no canto da cadeira, desenhe os pés recuados ou até mesmo debaixo dela, ou os pés estendidos e joelhos cruzados. Não deixe que as pernas façam um ângulo reto perfeito com os joelhos.

Busque as suas próprias invenções.

É NECESSÁRIO REPETIR VÁRIAS VEZES PARA O ESTUDANTE PARA QUE ELE NÃO "INVENTE" LUZES E SOMBRAS NA FIGURA HUMANA. DESENHE A PARTIR DO MODELO OU DE UMA BOA FOTO. CINCO MINUTOS "VENDO" VALE MUITO MAIS QUE UM DIA INTEIRO TRABALHANDO DE "IMAGINAÇÃO". AS SOMBRAS PODEM TER UM ASPECTO MAIS PLANO E SIMPLES DO QUE REALMENTE SÃO.

INTERPRETAÇÃO COM LÁPIS

ACIMA: MODELAGEM COM LINHAS VERTICAIS
DIREITA: TRATAMENTE SEMELHANTE AO QUE E
FEITO NA TECNICA COM BICO DE PENA

PLANEJAMENTO PARA O DESENHO A BICO DE PENA

UM TRATAMENTO A LAPIS DE UM DESENHO QUE SERÁ TRABALHADO A BICO DE PENA ECONOMIZA TEMPO E ABORRECIMENTOS.

O TRABALHO DE MODELAGEM COM A PONTA DO LÁPIS É MAIS LENTO E MAIS DIFÍCIL. TAMBÉM É MAIS LIMITADO QUANTO AOS VALORES DOS TONS. PORÉM DEVE SER MUITAS VEZES PRATICADO PARA QUE A HABILIDADE DE DESENHAR A BICO DE PENA SEJA DESENVOLVIDA.

AJOELHADA E SENTADA

OBTENÇÃO DE UMA GAMA DE VALORES COM TINTA E LÁPIS

A COMBINAÇÃO DE TONS GRADUAIS E NEGRO OFERECEM POSSIBILIDADES ÚNICAS. ESSE DESENHO FOI TRABALHADO COM "BAINGRIDGE COQUILLE Nº 2". OS NEGROS COM TINTA NANQUIM. OS TONS FORAM EXECUTADOS COM "PRISMACOLOR" LÁPIS PRETO 935. REDUZIDO EM UM TERÇO.

UM EXEMPLO DE DESENHO A BICO DE PENA COMBINADO COM LÁPIS. DESENHADO COM BAINBRIDGE COQUILLE Nº 3 COM PINCEL DE ZIBELINA PONTA FINA E TINTA NANQUIM. UMA AGUADA PODE SER FEITA COM ESSA TINTA.

ESTUDOS COM BICO DE PENA E TINTA

O TRAÇADO FOI PLANEJADO COM LÁPIS DURO E ARTE FINALIZADO COM TINTA. O DESENHO FOI LIMPO COM BORRACHA LIMPA TIPOS. UMA BOA DICA É "SEGUIR A DIREÇÃO DOS PLANOS OU FORMAS" COM OS TRAÇOS.

ESBOÇOS COM BICO DE PENA

ESQUEÇA A SI MESMO, SUA PENA E OS SEUS TRAÇOS. BUSQUE O RITMO, AS MASSAS E A AÇÃO. NINGUÉM ESPERA QUE UM ESBOÇO SEJA COMPLETO.

DESENHO COM PINCEL DE PONTA FINA

DESENHO COM PINCEL PEQUENO DE PELO DE CAMELO E TINTA NANQUIM EM UMA PRANCHA BRISTOL.

UM PROBLEMA TÍPICO

Uma série de problemas típicos de um concurso para desenhos de esculturas:

1. O problema é a concepção de um grupo de personagens para uma grande fonte, eles serão posicionados no centro de um tanque circular que mede cinquenta pés de diâmetro (ou 15,24 metros). O tema será: "Eu sou a América. Eu te dou liberdade e uma vida livre."Os desenhos devem ser enviados para a interpretação apenas da idéia. O grupo pode conter uma figura heróica que simboliza a Deusa da Liberdade. O trabalho deve captar a essência do espírito americano. Os personagens podem tipificar agricultores, mineiros, trabalhadores da indústria, pessoas do lar, etc. O artista, no entanto, não está limitado de maneira alguma.

2. Projete uma grande fonte para beber. Em algum lugar sobre a base deverá estar inscrito: "Eu sou a América. Dos meus lagos e mananciais eu dou para ti as águas da liberdade".

3. Projete um relógio de sol para ser colocado dentro do Jardim Botânico, com a seguinte inscrição: "Eu sou a América. eu te dou o meu solo".

4. Projete uma estátua para o Jardim Zoológico, a inscrição deve ser: "Eu sou a América. Eu dou todos os seres vivos e o direito à vida".

5. Desenhe um monumento aos soldados e marinheiros. A inscrição dirá: "Eu sou a América. Estes são os meus filhos que eu te dei para a tua segurança".

Aqui temos possibilidades ilimitadas para que você possa se expressar. Uma forma interessante de lidar com esses problemas, depois de ter trabalhado os seus esboços em papel vegetal, será trabalhar os desenhos num papel mais escuro com carvão e giz branco. Nestes deverá haver consideráveis estudos da figura humana em ação, marcações de drapeado, interpretações dramáticas. Exercite suas idéias com seu lápis, sua câmera, material de referência pesquisado e etc.

Não há objeção ao uso de figuras alegóricas ou semi-nuas, mas não muito próximo do estilo grego. Torne-os americanos.

X. A FIGURA HUMANA RECLINADA

Uma das etapas mais difíceis do desenho da figura humana é a pose reclinada. Ela oferece a melhor oportunidade para o desenho em função da pose interessante, do arranjo e do escorço. Nós esqueceremos o corpo como uma figura de pé por um momento e vamos pensar nele como uma forma de padrão flexível em relação ao espaço que ocupa. A cabeça pode ser colocada em qualquer lugar dentro do espaço à sua disposição. O tronco pode ser considerado a partir de qualquer ponto de vista. No desenho da figura humana reclinada, assim como nas poses da figura em pé e sentada, evite a rigidez desinteressante –como as pernas retas, os braços esticados e a cabeça reta. Chamo isso de "pose caixão de defunto" por que não há nada que possa parecer tão retesado quanto um defunto no caixão. A variedade possível com poses reclinadas ou semi-reclinadas são ilimitadas. Nas primeiras páginas desse livro nós apresentamos a figura humana contida numa “caixa de proporções”. Nunca utilize uma caixa ao redor de qualquer coisa cuja interpretação deva ter um aspecto vivo.

A impressão que temos é que as poses reclinadas são extremamente difíceis de ser desenhadas. Se você está acostumado a estabelecer medidas pelo tamanho da cabeça, você terá que descartar esse método ao desenhar a figura humana reclinada, pois alguns pontos podem estar tão escorçados que fica impossível fazer medições com o tamanho da cabeça. Mas ainda temos a altura e a largura em qualquer pose. Você ainda pode encontrar os pontos centrais e as quartas partes e com elas fazer medições comparativas. Daqui para lá é igual ao ponto que vai dali para acolá. As medições não são padrão e se aplicam somente ao tema que está diante de você.

As poses reclinadas são muitas vezes negligenciadas nas escolas de arte. A razão disso é por que geralmente as salas estão muito lotadas, e sendo assim existe o problema de um estudante obstruir a visão do outro. Por conseguinte, a fase mais agradável e interessante do desenho da figura humana é deixada de lado, e muitos estudantes concluem a escola sem a menor idéia de como se deve abordar o desenho da figura humana reclinada.

A aparência de completo relaxamento é de primordial importância. O aspecto duro da pose dá ao observador uma reação de desconforto. O ritmo da pose deve ser buscado com muito cuidado. E agora você sabe como estar atento a isso. Quase qualquer modelo fica melhor em uma pose reclinada do que numa de pé. A razão é que o estômago cai para dentro dando um aspecto mais esbelto, se os seios quando inclinados tendem a cair, na pose reclinada voltam a sua circularidade normal, o tórax fica cheio e alto, as costas, deitada, fica reta, mesmo um queixo duplo é perdido. Talvez a natureza tenha propositadamente acrescentado beleza às poses reclinadas. Se for necessário apelo glamoroso em um desenho, nada pode ser mais eficiente do que a figura humana reclinada.

Se você estiver usando sua câmera, não a coloque muito perto do modelo por que uma distorção será produzida. As poses reclinadas devem ser escolhidas com bom gosto. Se estiver grosseira isso poderá contribuir para que você e seu desenho sejam chutados para a porta da rua rapidinho. Atente para que a pose não esconda partes dos membros fazendo com que eles pareçam que foram decepados, por exemplo, uma perna dobrada debaixo sem nada para explicar, pode parecer com aquele pedinte mutilado que mendiga dinheiro num copo de lata. Você não saberia dizer se o modelo tem ou não uma perna. Uma pose incomum não é necessariamente vantajosa, mas uma figura humana pode ser contorcida com a finalidade de acrescentar interesse ao projeto, ou combinada com drapeados de padrão incomum. O cabelo pode ser trabalhado de um jeito que torne o desenho agradável. Se a pose for complexa, mantenha a iluminação simples. A iluminação cruzada numa postura estranha pode complicá-lo e vir a se tornar com algo parecido com um quebra-cabeça chinês. Entretanto se estiver procurando efeitos tétricos você poderá trabalhar dessa maneira. Um ponto de vista elevado pode emprestar variedade.

ESBOÇOS DE POSES RECLINADAS

ESTUDO

ESTUDO TRABALHADO SOBRE PAPEL DE TEXTURA GROSSA

ESTUDO COM ESCORÇO

OS DESENHOS DESTAS DUAS PÁGINAS DESTINAM-SE A DEMONSTRAR COMO A TEXTURA OU "GRÃO" DO PAPEL PODE SER UTILIZADO COM VANTAGENS, A MODELAGEM DELICADA É FEITA COM A PONTA E AS MASSAS MAIS AMPLAS COM O LADO DA PONTA EM BIZEL. E CHAMO A ATENÇÃO PARA A UTILIZAÇÃO DOS ESCUROS ACENTUADOS. VOCÊ NÃO PODE "INVENTAR" LUZ E SOMBRA. DESENHE DO NATURAL OU BUSQUE BOAS REFERÊNCIAS FOTOGRÁFICAS.

CONSOLIDADO PELA SOBREPOSIÇÃO DE PAPEL DE SEDA, SALPICADO E TRABALHADO A PINCEL

UM PROBLEMA TÍPICO

Um problema típico para ser resolvido com um negociante de arte e representante:

–Eu tenho uma comissão especial em mente e acredito que você pode dar conta, diz um negociante de arte.

–Meus clientes estão organizando um novo country clube. Eles estão construindo uma bela sede. Eles estão precisando de dois murais decorados para a sua nova sala de jantar. Os revestimentos de madeira serão na cor marfim, com um tom marfim ligeiramente escuro nas paredes. Há duas portas para a sala de jantar e sobre cada uma delas haverá uma abertura para o mural. Essas abertura serão em semi-círculos, o raio de cada uma delas são de cinco pés (ou 1,50 metros), fazendo com que a base da decoração do mural meça 10 pés (3 metros), e a altura de cinco pés (1,50 metros) no ponto central. O clube estará fechado entre os meses de outubro a maio para o inverno, e, uma vez que as atividades do clube começam em maio, um mural primavera será usado sobre uma porta e um tema de outono sobre a outra.

"O tema escolhido para a abertura primavera será 'o despertar da primavera'. Uma figura reclinada repousa sobre o solo da floresta, em meio às plantas silvestres em plena floração, os arbustos e as árvores também estão florescendo. Há pequenos animais ao redor como esquilos, veados, coelhos e aves. A personagem está acabando de despertar e prestes a se levantar. Seu cabelo é longo, e talvez haja uma guirlanda de flores da primavera sobre a cabeça. A figura pode ser parcialmente coberta com flores."

"Uma figura feminina deitada durante o resto do inverno é o tema do outono. As folhas de outono brilhantes estão caindo e outras vagueiam ao redor da personagem, cobrindo-a parcialmente. No cabelo caíram flores murchas. Um esquilo segurando uma bolota, um coelho cavando o solo, os pássaros voando –tudo pode ser mostrado. A grama é marrom e seca, talvez algumas frutas vermelhas ainda estejam nos galhos. O pensamento que deve ser transmitido é de que o verão acabou e a natureza está se preparando para o inverno."

Esboce algumas composições a lápis. Não se limite a preencher os espaços com a personagem esticada rigidamente através dele. Trabalhe também alguns pequenos esboços com cores. Em seguida, insira a sua modelo, faça estudos, ou tire fotos com câmera. É prudente fazer alguns estudos de árvores e folhagens na mata. Os pequenos animais também devem ser estudados. O tema também pode ser abordado com um tratamento moderno, simples. Quando o seu material preliminar estiver pronto, comece a preparar a arte definitiva que será apresentada. Nessa fase esse desenho passa a ser chamado de protótipo. Deverá ser bem feito o suficiente para que ele possa ser quadriculado e utilizado como referência. Você poderá então trabalhar com ele, se necessário, diretamente sobre as paredes, ou numa tela montada para ser emoldurada ou para ser colada no lugar.

Uma vez que o ambiente é iluminado e arejado, os quadros devem ser trabalhados numa chave bastante alta, em vez de escura e pesada. Acinzente as suas cores um pouco para que a pintura não sobressaia sobre a parede como um outdoor. Trate a pele com delicadeza e simplicidade. Não tente trabalhar com cores brilhantes ou até mesmo com luz e sombras fortes. Você ganhará uma experiência valiosa se você trabalhar esses temas em uma escala pequena.

XI. A CABEÇA, MÃOS E PÉS

A cabeça, talvez, tenha mais a ver com a venda de um desenho do que qualquer outra coisa. Embora o desenho da figura humana que você enviar possa ser um esplêndida, seu cliente não o levará em consideração se o rosto estiver feio ou mal desenhado. Por experiência própria esse é um fato que sempre tenho me preocupado e trabalhado. Uma vez aconteceu algo que me ajudou desde então. Descobri a *construção*. Descobri que um rosto bonito não é necessariamente um tipo. Não é o cabelo, a cor, os olhos, o nariz ou a boca. Qualquer conjunto de feições num crânio normal pode transformar-se num rosto interessante e atraente, se não realmente bonito. Quando o rosto em seu desenho é feio e parece que te olha de soslaio, esqueça as feições e parta para a construção e o encaixe das mesmas. Um rosto mal construído não pode parecer correto ou bonito. Deve haver um equilíbrio positivo em ambos os lados do rosto. O espaçamento entre os olhos deve estar correto em relação ao crânio. A perspectiva ou ponto de vista do rosto deve ser consistente com o crânio também. A colocação das orelhas deve ser precisa, caso contrário o resultado poderia ser um aspecto imbecil. A linha do cabelo é extremamente importante, porque não só molda a cabeça, mas ajuda a inclinar o rosto no seu ângulo adequado.

O posicionamento da boca, da sua distância adequada entre o nariz e o queixo pode significar a diferença entre o fascinante e um desagradável aspecto de desgosto. Para resumir, desenhe o crânio corretamente a partir do seu ponto de vista e, em seguida, coloque as feições corretamente dentro dele.

Em meu primeiro livro, *Fun with a pencil*, comecei a elaborar um plano para a construção da cabeça que eu considero quase infalível. Eu repetirei aqui o plano geral como uma possível ajuda*.

*Um método muito semelhante foi originado de forma independente pela Senhora E. Grace Hanks. –Conforme Fun with a pencil, p. 36. (Nota do Autor)

Considere a cabeça como uma bola, achatada nos lados, para a qual o plano facial está anexado. O plano é dividido em três partes iguais (linhas A, B e C). A bola é dividida ao meio. A linha 'A' vem a ser a linha da orelha, 'B' a linha do meio do rosto e C a linha das sobrancelhas. O espaçamento das feições pode, então, ser colocadas ao longo destas linhas. O plano é válido para homens e mulheres, sendo que as maiores diferenças estão na estrutura óssea, as sobrancelhas mais pesadas e a boca maior são características dos homens. A linha da mandíbula no homem é geralmente mais angulosa e robusta.

Neste capítulo estão contidos alguns estudos do crânio e da sua estrutura óssea, bem como da construção muscular e os planos gerais da cabeça masculina. As feições individuais são trabalhadas em detalhes. As cabeças em diferentes idades. Como não há duas faces iguais, para você o melhor plano é desenhar as pessoas ao invés de estocar cabeças. Talvez um artista de outra época pudesse repetir seus tipos sem parar, mas não há nenhuma vantagem nisso hoje. Isso tende a tornar o trabalho do artista datado em pouco tempo. O artista que puder manter os seus tipos originais e fiéis à realidade perdurará.

Vale a pena para o longo prazo contratar modelos, porém, há sempre a tentação de economizar dinheiro. O perigo de usar recortes de revistas reside no fato de que esse material normalmente tem direitos autorais. Os anunciantes pagam estrelas de cinema para ter o privilégio de usar suas fotos. Tanto a estrela e o anunciante se sentirão lesados se forem "roubados" por outro anunciante. Seu cliente não vai ficar feliz com isso também. O mesmo acontece com os modelos de moda que foram pagos por seus serviços. Você não poderá usá-los para os seus próprios fins. Pratique a partir de fotos, mas não tente vender suas cópias como originais. Uma vez que você aprender a desenhar cabeças, ele será do seu interesse ao longo de toda sua vida para retratar personagens.

A CONSTRUÇÃO DA CABEÇA

COMO CONSTRUIR UMA CABEÇA

DESENHE UMA BOLA. DIVIDA A BOLA EM SEÇÕES PARA QUE VOCÊ TENHA UMA LINHA CENTRAL. DIVIDINDO A BOLA DE TRÊS FORMAS (LINHAS A, B E C). TOME UMA PARA A LINHA CENTRAL DO ROSTO. AS OUTRAS DUAS SERÃO PARA A LINHA DA ORELHA E A LINHA DAS SOBRANCELHAS. PROLONGUE A LINHA CENTRAL DO ROSTO PARA FORA DA BOLA. DIVIDA ELA EM QUATRO PARTES APROXIMADAMENTE IGUAIS, CADA PARTE IGUAL A METADE DA DISTÂNCIA ENTRE A LINHA DA SOBRANCELHA PARA O TOPO DA BOLA. CORTE FORA OS LADOS DA BOLA ONDE CAI A LINHA RETA DA ORELHA. POSICIONE A ORELHA NA INTERSECÇÃO DAS LINHAS A E C. AGORA CONSTRUA A MANDÍBULA E AS FEIÇÕES. UMA ABORDAGEM MAIS PRECISA DESTE PLANO ESTÁ DESCRITA NO LIVRO "FUN WITH A PENCIL".

PARTINDO DA FORMA SIMPLES E EVOLUINDO PARA A COMPLEXA, ATRAVES DO USO DOS PLANOS. ESSES PLANOS INTERMEDIÁRIOS DEVEM SER MEMORIZADOS. ELES SÃO A BASE PARA A ILUMINAÇÃO.

OS PLANOS VISTOS DE LADO. PEGUE UM POUCO DE ARGILA (CLAY) E MODELE OS PLANOS. ASSIM VOCÊ PODERÁ ILUMINÁ-LOS DE DIFERENTES MANEIRAS E DEPOIS DESENHÁ-LOS. (VEJA TAMBEM PÁGINA 76 A 79).

AS VISTAS DE TRÁS SÃO MAIS DIFÍCEIS, A MENOS QUE AS FORMAS E OS PLANOS SEJAM BEM COMPREENDIDOS.

OSSOS E MÚSCULOS DA CABEÇA

HORRÍVEL! MAS PROCURE DESENHÁ-LO CUIDADOSAMENTE.

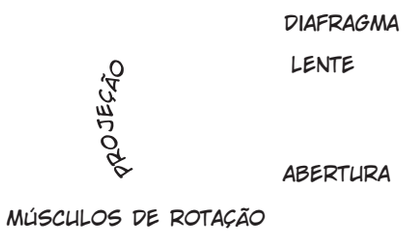
1 FRONTAL
2 ORBUCULAR DA PÁLPEBRA
3 MÚSCULOS AURICULAR
4 TEMPORAL
5 MASSETER
6-7 ZIGOMÁTICO
8 ORBICULAR DO LÁBIO
9 DEPRESSOR DO ÂNGULO DA BOCA
10 BUCINADOR
11 DEPRESSOR DO LÁBIO INFERIOR
12 ESTERNO-MASTÓIDEO
13 TRAPÉZIO

MÚSCULOS EM LUZ E SOMBRAS

ESTUDOS A PARTIR DE UMA ESCULTURA DE GESSO

ESTAS ILUSTRAÇÕES SERVEM PARA MOSTRAR A ANATOMIA DA CABEÇA EM SEU ASPECTO SÓLIDO, OU AS FORMAS EM LUZ E SOMBRAS. SE VOCÊ PUDER FAZER ESBOÇOS A PARTIR DE ESCULTURAS DE GESSO COMO ESTA, ENTÃO EU RECOMENDO QUE O FAÇA. MUITOS STUDANTES PULAM A CLASSE DE ARTE CLÁSSICA SEM PERCEBER O SEU VERDADEIRO VALOR. A SUA VANTAGEM E QUE O OBJETO PERMANECE FIXO PARA UM ESTUDO CUIDADOSO. DESSA MANEIRA E POSSÍVEL DESENVOLVER COM SOLIDEZ E EXCELÊCIA OS ESTUDOS SOBRE VALORES. CASO VOCÊ NÃO TENHA POR PERTO UMA ESCULTURA DESSA EU SUGIRO QUE VOCÊ FAÇA ALGUMAS CUIDADOSAS DUPLICAÇÕES À MÃO LIVRE DESTES DESENHOS.

FEIÇÕES


DIAFRAGMA
LENTE
PROJEÇÃO
ABERTURA
MÚSCULOS DE ROTAÇÃO

CURVA
RETA
BORDA DA ÓRBITA
RETA
CURVA
MÚSCULO
OSSO
OSSO
MÚSCULO
DEPRESSÃO

ESTUDOS DA SENHORA “G”

DESENHOS FEITOS A PARTIR DE FOTOGRAFIAS DIREITOS EXCLUSIVOS DE ANDREW LOOMIS. NÃO PODEM SER COPIADOS PARA FINS COMERCIAIS.

ESTUDOS DE UM JOVEM

NÃO HÁ SEGREDOS NO DESENHO DE CABEÇAS. PRIMEIRO VEM A COMPREENSÃO DAS PARTICULARIDADES DO CRÂNIO. SEGUIDO PELA CONSTRUÇÃO DE UM CONJUNTO INDIVIDUAL DE FEIÇÕES CORRETAMENTE COLOCADOS NO INTERIOR DO CRÂNIO. EM SEGUIDA, VEM A INTERPRETAÇÃO DAS FORMAS SOBRE O ROSTO ATRAVÉS DOS PLANOS PARA ESTABELECER MELHOR A LUZ, MEIO-TOM E SOMBRAS. CADA PLANO É UMA PARTE DO TODO. A ILUMINAÇÃO DEVE SER SIMPLES. CASO CONTRÁRIO FICA MUITO DIFÍCIL TRABALHAR A CABEÇA COM A COMPLEXIDADE DE MUITAS LUZES.

PROPORÇÕES DA CABEÇA DE BEBÊ

PROPORÇÕES DA CABEÇA DE 12 A 18 MESES

FRENTE

DESENHE UM QUADRADO. DIVIDA-O AO MEIO NA HORIZONTAL. UTILIZANDO O LADO 'AB' COMO RAIO TRACE UM ARCO 'BC'. O PONTO EM QUE O ARCO CRUZA A LINHA CENTRAL DÁ A LARGURA DA CABEÇA PROPORCIONAL A ALTURA. DIVIDA A METADE INFERIOR EM QUATRO PARTES IGUAIS. LOCALIZE AS FEIÇÕES.

LADO

HÁ UMA GRANDE VARIEDADE DE TAMANHOS E FORMAS DE CRÂNIOS INFANTIS. NO ENTANTO, A MEDIA DEVE PREENCHER APROXIMADAMENTE UM QUADRADO. VOCÊ PODE USAR A BOLA E O PLANO E APLICAR AS PROPORÇÕES ACIMA.

CARACETERÍSTICAS PARA SEREM LEMBRADAS

O ROSTO E RELATIVAMENTE PEQUENO, CERCA DE ¼ DA CABEÇA INTEIRA PARTINDO DAS SOBRANCELHAS AO QUEIXO. A ORELHA CAI ABAIXO DA LINHA DA METADE. OS OLHOS E A BOCA ESTÃO UM POUCO ACIMA DA METADE DA DISTÂNCIA ENTRE A SOBRANCELHA E O NARIZ E DO NARIZ AO QUEIXO. O QUEIXO CAI BEM DEBAIXO DO NARIZ E DA BOCA. O LÁBIO SUPERIOR E MAIOR, MAIS LONGO E PROEMINENTE. A TESTA CAI PARA DENTRO, PARA O NARIZ CÔNCAVO. OS OLHOS SÃO GRANDES EM SUAS ABERTURAS E A DISTANCIA ENTRE ELE E LIGEIRAMENTE MAIOR QUE A LARGURA DE UM OLHO. AS NARINAS SÃO PEQUENAS E REDONDAS E ESTÃO ALINHADAS COM OS CANTOS INTERNOS DOS OLHOS E OS CANTOS DA BOCA.

CABEÇAS DE BEBÊS

AS MÃOS

MÃO ESQUERDA VISTA DORSAL E PALMAR

DEDO MÉDIO MAIS COMPRIDO

3º DEDO
1º DEDO

4º DEDO

POLEGAR

X A POSIÇÃO DAS ARTICULAÇÕES EM RELAÇÃO À PALMA

DESENHE OS DEDOS SEPARADAMENTE ATE QUE VOCÊ POSSA DOBRÁ-LO EM QUALQUER DIREÇÃO

DIARIAMENTE DESENHE PELO MENOS UMA MÃO DO NATURAL OU DE UMA BOA REFERÊNCIA FOTOGRÁFICA.

NÃO HÁ NENHUM MISTERIO NO METODO DE DESENHAR MÃOS. E UMA QUESTÃO DE ENCAIXAR AS PEÇAS PROPORCIONALMENTE. "EMBLOCANDO" APROXIMADAMENTE AS ÁREAS COMO UM TODO DA MÃO, ENCAIXANDO CADA PARTE COMO NÓS AS VEMOS. O TAMANHO DA MÃO E MAIS OU MENOS IGUAL AO TAMANHO QUE CORRESPONDE A DISTÂNCIA ENTRE O QUEIXO ATE A ALTURA DO CABELA NO ROSTO. OBSERVE CUIDADOSAMENTE O CONTORNO QUE PASSA PELA PALMA E CÔNCAVO, ENQUANTO QUE O DORSO E CONVEXO. FIQUE FIRME!

O PÉ

É RECOMENDÁVEL QUE VOCÊ DESENHE OS SEUS PRÓPRIOS PÉS EM MUITAS POSES, E PARA ISSO COLOQUE UM ESPELHO NO CHÃO. TAMBÉM CALCE OS SAPATOS E FAÇA DESENHOS A PARTIR DE VÁRIOS ÂNGULOS E PONTOS DE VISTA.

UM PROBLEMA TÍPICO

Um problema típico descrito por um comprador de arte:

"Precisamos sempre de artistas que sabem desenhar bem cabeças. Bons desenhos de cabeças são necessários em quase toda a publicidade, para ilustrações em capas de revistas e litografias. Uma cabeça aceitável deve ser bem desenhada, com certeza, mas isso é só o começo do seu trabalho. Se for a cabeça de uma garota bonita, a pose, o estado de espírito, o penteado, a roupa, a cor, o tipo, a expressão, a idade, a idéia por trás disso, tudo conta. Para o desenho de personagens eu espero que você tenha uma pessoa para que trabalhe como modelo para você, por causa da autenticidade e, se necessário, adicione o que particulariza as qualidades de acordo com as contingências do trabalho. Eu não posso te dizer o que fazer ou como pintá-lo. Faça o trabalho necessário, traga para avaliação, e, se eu gostar, eu compro. Essa é a única maneira que nossa empresa compra obra de arte. Quando você me convencer que pode fazer uma boa cabeça, eu poderei te dar mais comissões, mas me reservo o direito de rejeitar qualquer arte ou até mesmo pedir-lhe para redesenhe alguns trabalhos".

Comece com uma capa de revista e experimente até que você consiga chegar numa boa idéia. Faça pequenos esboços, a cores, até que você sinta que um desses pequenos esboços tenha poder e valor para chamar a atenção. Em seguida, trabalhe o seu desenho final. Procure mantê-lo o mais simples possível. Não tente vender uma cabeça falsificada ou “plágios” de trabalho. Nenhuma revista poderá comprá-la. Não envie trabalhos para uma revista que emprega um artista regularmente, visto que, talvez, esse artista já tenha um contrato com a empresa.

Outras sugestões são: faça uma série de estudos das pessoas à sua volta. Faça auto-retratos se olhando no espelho. Desenhe um bebê, uma criança, um jovem e uma garota, uma pessoa de meia-idade de cada sexo, e uma pessoa idosa de cada sexo também. Gaste a maior parte do seu tempo desenhando cabeças –o mercado que lhe interessa demanda isso.

XII. A FIGURA HUMANA COMPLETA E VESTIDA

As roupas mudam em função da moda, mas a figura humana permanece a mesma. Você deve conhecer as formas sob as dobras das roupas. Você deve se familiarizar com os métodos de corte de materiais planos para que possam se encaixar sobre a figura arredondada. O caimento dos tecidos é causado pelo jeito como ele é cortado e costurado. O material cortado em viés drapeja diferente de outros tipos de cortes de tecidos. Tente entender o que faz com que os tecidos formem pregas, dobras, franzidos, e amontoados, qual é o propósito de uma pence, e por que as costuras e tecidos unidos fazem com que o pano, que é plano, assuma uma forma arredondada. Você não terá que aprender a costurar, mas você deverá estar atento para a construção das roupas, da mesma maneira que está atento à construção da estrutura da figura humana por abaixo dela. Isso vai levar apenas alguns minutos extras para descobrir quais dobras são devidas à construção das peças e quais são causadas pela forma subjacente. Encontre a "intenção" do drapeado. Descubra qual é a intenção do desenhista –se um aspecto magro ou mais volumoso. Se uma costura é plana, ela tende a cair lisa. Se houver um franzido ou junções de dobras em algum ponto, então fique certo de que não foi pensado para cair liso. Você não deve copiar servilmente cada pequena dobra, mas também não deve ignorar inteiramente as dobras. Indique os franzidos nesses pontos.

Saiba como as formas do corpo feminino afeta as dobras: o tecido cai um pouco distante nas partes mais proeminentes como embaixo dos ombros, seios, quadris, nádegas e joelhos. Quando o tecido está livremente solto sobre estes, as dobras se iniciam como também se irradiam para os próximos pontos mais altos. Quando o tecido está bem justo, se existir alguma dobras, elas se formarão em torno das formas proeminentes, repuxando as costuras. As formas masculinas moldam as roupas de maneira semelhante. No terno de um homem, por exemplo, o tecido sobre os ombros, peito, e na parte superior das costas são cortados de modo a se ajustarem. Por sua vez as únicas dobras se formam na junção das costuras onde o tecido é repuxado. A parte inferior do paletó e das calças fazem dobras soltas. Em poses sentado as dobras da calça se irradiam das nádegas para o joelho e daí para até a panturrilha e parte posterior do tornozelo.

Uma roupa exageradamente detalhada é tão ruim quanto o desenho da figura humana exageradamente detalhado. Fique atento para que os valores de luz e sombras empregados por você se ajustem aos valores das cores do próprio tecido, e que a sua unidade não seja destruída por luzes e sombras mais acentuadas do que o necessário.

Não desenhe cada costura, cada dobra, e cada botão, mas tente entender os princípios construtivos e interprete-os corretamente ao longo de todo o seu trabalho, ao invés de ser descuidado nestes assuntos ou permanecer totalmente ignorante sobre eles.

Não importa o que você desenhar –pessoas, trajes, mobiliários –aprenda a sua construção, de modo que você possa desenhá-los efetivamente.

DESENHE A FIGURA HUMANA, DEPOIS A ROUPA

DETERMINE A FIGURA HUMANA POR BAIXO DA ROUPA

UM EXCELENTE METODO PARA SER PRATICADO A PARTIR DE AGORA E TRABALHAR A PARTIR DE FOTOS DE MODA, COMO INDICADO ACIMA, DESENHE TANTO O TRAJE QUANTO A PESSOA POR BAIXO, COMO SE A ROUPA FOSSE TRANSPARENTE. VOCÊ VAI ENTENDER ENTÃO A RELAÇÃO DAS DOBRAS DA ROUPA COM AS FORMAS VESTIDAS POR ELA. VOCÊ DEVERÁ SER CAPAZ DE RECONSTRUIR O PERSONAGEM VESTIDO.

A INTEPRETAÇÃO DAS ROUPAS E TÃO COMPLICADA QUE, NA MELHOR DAS HIPÓTESES, SÓ UM ARTISTA MUITO HÁBIL E CAPAZ DE ANTECIPAR O EFEITO DE UMA ROUPA NUM DADO MOMENTO, SOB CERTAS CONDIÇÕES DE LUZ E COM UMA CERTA TEXTURA. AS ROUPAS DESENHADAS "A PARTIR DA IMAGINAÇÃO", GERALMENTE TEM UM ASPECTO FALSIFICADO, DESSA MANEIRA VOCÊ NÃO CONSEGUIRÁ VENDER ESSE TRABALHO PARA A MAIORIA DOS COMPRADORES DE ARTE, ENTÃO NÃO INVENTE, FAÇA DISSO UMA REGRA ... AGORA MESMO!

INTERPRETANDO O DRAPEADO

A INTERPRETAÇÃO DO DRAPEADO RESIDE NUMA ARTICULAÇÃO DOS PLANOS DISPOSTOS EM VALORES ADEQUADOS.

ESTUDO PARA UMA ILUSTRAÇÃO DE UMA HISTÓRIA. AQUI UM PROCEDIMENTO TÍPICO E O DESENHO DOS MEIOS-TONS E SOMBRAS APENAS, DEIXANDO AS ÁREAS ILUMINADAS EM BRANCO.

ESTUDO PARA A ILUSTRAÇÃO DE UMA HISTÓRIA, AQUI A ILUMINAÇÃO DO PLANO DE FUNDO SE MOSTROU EFICIENTE PARA UMA VINHETA.

ESTUDO PARA UM ANÚNCIO.

ILUSTRAÇÃO TRABALHADA COM PINCEL E APLICANDO SALPICOS

UM PROBLEMA TÍPICO

O problema de equipar-se para fazer bem o seu trabalho:

Qual é o próximo passo? Você pode perguntar.

Dê uma olhada nos tipos de trabalho que você vê exibido em todos os lugares. Que tipo de trabalho você quer fazer? Uma vez que você tiver isso em mente, pratique esse tipo de desenho com lápis ou pincel. Você precisará estar mentalmente equipado e com as mãos treinadas para o serviço. Tente saber mais sobre o assunto do que o outro companheiro. Lembre-se que você pode copiar apenas um pouco; a maior parte do seu conhecimento deve vir da sua própria observação, da sua determinação e da sua coragem.

Encontre um jeito de permitir-se a sim mesmo uma, duas, três, ou mesmo quatro horas por dia para o desenho. Em seguida, compre os materiais e arranje um lugar para trabalhar. Mantenha uma folha de papel sobre a sua mesa de desenho em todos os momentos com outros materiais à mão.

Busque assuntos que possam interessá-lo. Anotando-os e fixando-os eu um mural à sua frente. Se você não puder fazer nada melhor, arranje uma natureza morta bem interessante e trabalhe em cima disso até que tenha aprendido algo interessante sobre ela.

Inicie um portfólio com amostras dos seus melhores trabalhos. Não retire um desenho e jogue fora até que você tenha um melhor para substituí-lo. Quando você tiver uma dúzia de bons desenhos, mostre-os. Não espere até que possa ter uma coleção cara.

DESENHO COM UM LÁPIS MACIO EM UMA PRANCHA BRISTOL. O DESENHO FOI ESFREGADO COM O DEDO OU UM ESFUMINHO. AS LUZES FORTES FORAM CONSEGUIDAS COM BORRACHA LIMPA TIPOS. MUITOS ARTISTAS GOSTAM DA AMPLA GAMA DE VALORES OFERECIDAS POR ESTE METODO. AO FINAL PULVERIZE COM FIXADOR. BOA SORTE!

UMA PALAVRA DE ENCERRAMENTO

Há sempre uma hesitação antes de entregar um trabalho acabado. Isso me ocorreu ao terminar este livro, e ocorrerá com você quando observar algum de seus trabalhos: Não poderia ter sido feito melhor? Pode parecer que você deveria ter usado uma abordagem diferente, ou um método melhor de construção. Minha própria filosofia é fazer o melhor que eu sou capaz dentro do prazo que disponho e, então, logo decidir qual desenho deverá ser finalizado para se entregue. A falta de decisão é uma coisa nociva. Você pode aprender com os seus erros e corrigi-los, mas a energia deve ser empregada num novo esforço.

Aprenda a usar o tempo com sabedoria. Você não terá tempo para fazer um desenho duas ou três vezes, a fim de selecionar o melhor exemplo. Enquanto estiver estudado procure aproveitar ao máximo essas preciosas horas. Um pouco de anatomia que você não entendeu direito é em um trabalho importante que deverá ser entregue no prazo, um problema de perspectiva que permanece sem solução, pode arruinar uma pintura na qual você gastou dias e dinheiro com a utilização de modelos caros.

Quando, no início de sua carreira, um diretor de arte solicitar que você refaça um desenho, seja grato pelo prazo concedido. É uma tragédia quando o desenho deve ser refeito e não pode por falta de tempo. Se você entregar algo que não gostou, e o editor for obrigado a aceitá-lo. Ele será generoso, se lhe der outro trabalho.

O termo "talento" precisa de esclarecimento. Para qualquer pessoa que tenha se escravizado para adquirir habilidade em sua arte é muito irritante quando se referem a essa capacidade como um "dom". Talvez possa existir um gênio a cada cem anos ou mais, que atinja a perfeição por "inspiração divina". Eu nunca conheci um homem assim, e eu não conheço nenhum artista de sucesso que não tenha chegado lá com o suor do seu rosto. Acrescento, ainda, que eu não conheço um único artista de sucesso que não continue trabalhando duro. Não há nenhuma fórmula na arte que não venha a se desmoronar assim que o esforço por trás dela cesse. Em contrapartida, não há recompensa sobre a Terra que possa se comparar com um tapinha nas costas por um trabalho duro bem feito. O talento, em essência, é uma capacidade para um determinado tipo de aprendizagem. O talento é uma vontade, um desejo insaciável de se sobressair, juntamente com um incansável poder de concentração e produção. O talento e a habilidade são como a luz solar num canteiro de hortaliças. O sol deve estar lá para começo de conversa e somado a isso, deve também haver a limpeza do terreno, aração, adubação, plantio, eliminação dos parasitas –tudo tem que ser feito antes que a horta possa produzir. Segundo esses pequenos anúncios em letras miúdas que temos visto com frequência por aí você pode ser um artista, tocar piano, escrever livros, ser atraente, convencer alguém, fazer amigos, e conseguir um emprego com alto salário bastando para isso responder o anúncio via carta resposta –e, é claro, “desacredite disso”.

Se você quiser desenhar e estiver disposto a apostar todas as suas fichas naquilo que realmente vale a pena, você terá uma excelente chance de vencer. Mas se você vacilar, certamente vai perder a aposta para os outros jogadores que estão determinados a tirar o maior proveito das suas cartas. Eu conheci estudantes que disseram que gostariam de aprender desenho como uma "ocupação secundária". Não existe isso de ocupação secundária. Ou você está no jogo, ou está fora dele. “Bem, então, como saberei se sou bom o suficiente para que possa me dedicar a isso?”. Ninguém pode ter certeza de que você vai se sair bem o suficiente em qualquer coisa que for preciso fazer. A fé em si mesmo e o esforço são tudo de que precisamos para continuar seguindo em frente.

Um livro de desenho idôneo só pode apontar o caminho e sugerir os procedimentos. Um livro que promete tudo não pode ser outra coisa senão absolutamente falso. É natural que homens e mulheres jovens sintam-se atraídos para os "segredos" que supostamente garantem o sucesso. É até razoável aquela sensação de que esses segredos estão

escondidos em algum lugar, e que o fato de se expor a eles pode assegurar o sucesso. Eu confesso já pensei assim uma vez. Mas não existem tais segredos cuidadosamente guardados pelas gerações mais velhas de modo que possa estar inacessível para os mais jovens. Não há um ofício no mundo inteiro, que abra suas portas tão amplamente para os jovens e ponha seus conhecimentos tão livremente a seus pés. Observe que eu disse conhecimento, pois todos os segredos são conhecimentos. Tudo sobre este ofício é fundamental. A utilização hábil dos fundamentos é a única base para se aprender a desenhar. Esses fundamentos podem ser listados, estudados e realizados à sua própria maneira. São eles: proporção, anatomia, perspectiva, valores, cor e conhecimentos de ferramentas e materiais. Cada um deles pode ser o objeto de estudo e observações infinitas. Se há um segredo, é somente em sua expressão individual.

O artista consegue trabalho de maneiras diferentes, dependendo do ramo de atividade que ele se especializou:

Em uma agência de publicidade há geralmente um departamento criativo ou de arte. Aqui os layouts (esboços) ou visualizações são feitos. Há um redator para os textos, um executivo de vendas, e um homem do layout que, juntos, planejaram um anúncio individual ou uma campanha inteira. Uma verba foi liberada pelo anunciante. O espaço da revista foi determinado e contratado. Como as idéias são trabalhadas na forma de desenho ou layout, eles são submetidos ao cliente para que seja aprovado ou rejeitado. Foi decidido que tanto o trabalho fotográfico quanto artístico podem ser utilizados. Tudo isso ocorreu antes de você ser incluído no projeto. A esta altura, a data de entrega foi definida, e, geralmente, não está muito longe, uma vez que o trabalho preparatório já tomou uma boa parte do tempo.

Você recebe o esboço aprovado ou com instruções para mudanças. A maioria das agências concedem uma considerável liberdade artística para a interpretação pictórica, mas a ilustração deve caber no espaço do layout. Se você estiver trabalhando com uma organização de arte, você não verá a agência como um todo, mas receberá as instruções e layout da agência através de um de seus representantes.

Proceda, então, a busca dos dados de que precisa, tire fotos ou busque os modelos que forem necessários e siga em frente com o seu trabalho. Se você for um artista independente (free-lancer), você trabalhará em seu próprio estúdio. Nesse caso, você terá combinado um preço com o diretor de arte, e você cobrará da agência quando o trabalho for concluído e aceito. Numa organização de arte você estará trabalhando com um salário definido, ou numa comissão definida, geralmente cinquenta-cinquenta. A maioria dos artistas iniciam e passam um bom tempo trabalhando em organizações antes da criar um estúdio independente.

O ilustrador de revistas geralmente trabalha em seu próprio estúdio. Ele pode ter um agente ou representante de vendas, especialmente se ele não vive em Nova York, onde a maioria das editoras de revistas estão localizadas. Na falta de um agente o artista tem que lidar diretamente com o diretor de arte. Ao artista é entregue um manuscrito. Como regra geral, se a revista não fornecer os layouts, ele é convidado a fazer os esboços para ilustrar a composição geral e a forma como o tema será tratado. A revista pode escolher a situação para ilustrar ou pode pedir ao artista para lê-lo, escolher as situações e apresentar vários esboços dessas seleções. Quando estes são aprovados, o artista prossegue com seus desenhos. Quando a revista escolhe a situação e dá ao artista os esboços do departamento de arte, ele pode prosseguir no trabalho mais rapidamente. Esta é geralmente a condição ideal, mas não dá ao artista tanta liberdade como quando ele próprio faz as suas seleções. Se você tem um agente, este intermedia o recebimento das comissões pelo trabalho, caso contrário, você é pago diretamente. O valor pago aos agentes pode chegar a aproximadamente vinte e cinco por cento do preço do faturamento. Existem várias empresas e corporações em Nova York, que atuam como agentes de artistas. Entretanto o trabalho deve ser de qualidade comprovada para que eles decidam por representá-lo.

Cartazes de outdoor são tratados através de agências de publicidade ou de litografia. O artista raramente lida diretamente com o anunciante. Há também empresas de publicidade de outdoor que compram os trabalhos de arte e por sua vez revende aos anunciantes. Neste último caso, se solicita orçamento aos litógrafos para ter uma base competitiva.

Desenhos para jornal podem ser feitos em organizações de arte, por uma equipe do jornal, pelo departamento do próprio anunciante, ou no próprio estúdio independente. Displays são feitos nos departamentos de arte dos litógrafos ou são comprados de empresas ou artistas independentes.

A aceitação de capas de revistas geralmente é um negócio incerto. Você simplesmente as executa, depois as envia, e na maioria das vezes você pega de volta. É importante que o trabalho seja remetido na modalidade de envio de postagem de retorno ou cargas expressas. Às vezes, você pode enviar um esboço preliminar. Se a revista se interessar, você pode ser convidado para fazer um desenho final ou a pintura, mas o editor de arte se reserva ainda no direito de rejeitá-la, a menos que você seja muito bem conhecido no ramo e tão confiável que possa ser solicitado para trazer uma concepção de capa aceitável.

As histórias em quadrinhos são também tidas como um negócio incerto, assim como capas de revistas, exceto no caso dos jornais. Lá eles geralmente têm que passar pelos sindicatos de artigos e passa-tempos (como o King Features Sindicate). Neste caso, você trabalha em uma base salarial ou royalties, ou ambos. Você deve ter vários meses de tiras de história concluídas para que o trabalho possa ser levado em consideração. Às vezes os royalties são pagos pela revista em quadrinhos ou sindicato, além da compra de direitos para publicação da primeira série.

Os anúncios de primeira classe podem ser mais rentáveis do que as ilustrações para histórias em quadrinhos. Os métodos de reprodução são tão precisos que hoje quase tudo que se pinta ou desenha pode ser reproduzido com fidelidade. Conhecer esses métodos é uma informação valiosa. A maioria das casas de estampas e gravação tem prazer em demonstrar seus equipamentos e métodos para os artistas. A casa de gravação sabe que, se o artista entender o seu problema, eles poderão ajudá-los, produzindo cópias limpas. Isto também é verdade para os litógrafos. É importante lembrar que um jornal usa linha ou meio tom de tela grosseira. Revistas impressas em papel barato devem usar uma tela mais grossa do que as outras revistas. Isso significa manter valores bastante contrastantes para garantir uma boa reprodução. Em toda reprodução de meio-tom os brancos se tornam um pouco cinza, os tons médios ficam um pouco chapado, e os pretos se tornar um pouco mais claros. A aquarela é quase o melhor meio para reprodução, uma vez que não tem brilho, e são feitas geralmente em tamanho menor, e, portanto, requer menor redução. Qualquer dos meios de desenho, no entanto, pode ser também reproduzido. Nunca envie um desenho em papel fino.

O artista deverá, desde o início de sua carreira, ter o hábito de ser organizado. Manter as coisas em ordem para saber onde encontrá-las. Seus desenhos, quando submetidos, devem ser escrupulosamente limpos e bem acondicionados numa pasta para protegê-la de sujeira. Mantenha seu arquivo em ordem e recorte tudo que você achar que possa tornar uma informação mais completa possível. Eu tenho um método de arquivamento que funciona muito bem: eu faço um índice em ordem alfabética do que eu tenho arquivado e, em seguida, dou para minhas pastas números consecutivos. Desta forma, eu coloquei vários assuntos numa pasta. Por exemplo, eu listei quartos (*bedroons*) em *B*, e o número do arquivo para este assunto é colocado ao lado da listagem. Eu também listei dormir (*sleeping*) colocado sob *S* e lhe dei o mesmo número. Minhas pastas vão do um ao trezentos. Caso seja preciso posso acrescentar muito mais ou adicionar mais temas dentro das atuais pastas simplesmente listando assuntos adicionais em ordem alfabética e atribuindo um número para a pasta. Gradualmente tenho memorizado os números da pasta, e, assim que eu vejo um assunto, consigo encontrá-lo sem utilizar o índice. Por exemplo, eu sei que os aviões estão arquivados no número sessenta e sete. Em cada recorte eu anoto o número do arquivo e coloco o recorte na gaveta que contém o número. Enchi sete gavetas do armário de arquivamento. Agora posso ir diretamente para um arquivo que contém uma sala de aula de escola

buscando na ordem alfabética o S e localizo o número do arquivo. Sem um sistema de arquivamento, horas e horas podem ser perdidas procurando através de centenas de recortes até encontrar aquela que você precisa. Um bom investimento para o artista seria a assinatura de uma série de revistas. Ao manter seus exemplares em ordem, elas eventualmente se tornarão um arquivo valioso. Por exemplo, se eu precisar de material para ilustrar uma história ambientada em 1931,eu poderia encontrar os estilos usados nesse período sem dificuldade. Ou para interiores. Ou para os automóveis que eram usados pelos personagens. Algum dia você terá a necessidade de saber o que era utilizado durante a Segunda Guerra Mundial. Quais foram capacetes dos soldados? As revistas estão transbordando desse material agora. Quando a guerra virar história essas coisas serão difíceis de encontrar.

Desenvolva um processo ordenado em seu trabalho. Tenha o hábito de fazer pequenos estudos antes de começar algo grande. Você poderá resolver os problemas ainda nesses esboços de modo que você não terá inconvenientes mais tarde. Se você não gostar de um esquema de cores, então procure determinar uma que goste antes de começar a obra principal que terá que passar dias trabalhando. Eu lembro de um cartaz que eu pintei uma vez. Quando eu finalizei a obra, comecei a me perguntar que aspecto teria se aplicasse um plano de fundo de cor diferente. Quando eu aplique o segundo fundo em cima, parecia pior. Ainda fiz seis tentativas, até ter que me resignar a voltar para o primeiro. Foi tudo uma perda de tempo que poderia ter sido evitada simplesmente fazendo pequenos esboços preliminares. Eu poderia ter feito vários cartazes nesse tempo perdido, e meu trabalho não teria perdido o seu frescor original.

Se você já decidiu, por uma pose, siga com a ideia. Não se deixe confundir ao longo do trabalho pela dúvida se o braço não teria ficado melhor de outra maneira. Se você tiver que mudar, comece tudo novamente para manter o frescor. Quanto mais claramente você definir um desenho em sua mente e nos esboços preliminares, melhor será o resultado. Muitos desenhos terão que ser alterados para agradar seus clientes. Muitas vezes as mudanças não são razoáveis e são questões de opinião, mas não reclame, ao menos em voz alta. Um resmungão crônico é um companheiro impopular, e em breve os trabalhos convergirão para o homem que parece ser mais alegre, especialmente se os trabalhos dele forem igualmente bons. Mais uma vez, o entusiasmo e a alegria adicionam suas próprias qualidades para o seu trabalho. Robert Henri disse: "Cada traço reflete o estado de espírito do artista no momento". Ele está confiante ou hesitante, feliz ou triste, convicto ou perplexo. Você não pode esconder o seu estado de espírito numa obra criativa.

Sobre a questão dos preços, o que é melhor para os seus primeiros anos no sentido de ter seu trabalho publicado e distribuído do que negociar sobre o preço. Quanto mais você for publicado, tanto mais conhecido se torna. Quanto mais conhecido você for, mais trabalho você ganha. Quanto mais trabalho conseguir, melhor será o seu preço. Eventualmente você encontrará o seu nível de preço, que poderão ser elevados se a demanda pelo seu trabalho for superior a sua capacidade de produção. Se ninguém mais puder pagar o preço que você está pedindo ou se você já não consegue trabalho suficiente em função do preço, então baixe os valores. É uma simples questão de negócios.

Admito a possibilidade de que você poderá cair nas mãos de um comprador que se aproveitará da sua juventude ou da sua necessidade de trabalho, mas, se você for capaz, o uso do seu trabalho pode impulsioná-lo para fora de suas mãos. Não há nenhuma maneira de estabelecer um valor sobre uma peça do seu trabalho. As chances são que você vai chegar a um acordo justo de um cliente respeitável. Se você não fizer isso, não vai demorar muito até descobrir que é assim. Você logo descobrirá se está pedindo demais. Os cartazes podem variar muito de preço, desde cinqüenta até mil dólares. As ilustrações para revistas variam de dez ou vinte até quinhentos ou mais. A propósito, o cliente, o mérito artístico, tudo isso influencia no preço.

Procure frequentar uma escola de arte, se você puder, mas considere cuidadosamente os instrutores. Se você puder conseguir alguém que possa lhe ensinar e que esteja atuando bem em seu ramo, será um tanto melhor.

Pergunte pelos nomes de alguns de seus ex-alunos. Se a escola puder mostrar uma lista convincente dos homens profissionais que antes eram seus alunos, tudo bem. Se não, procure outra escola.

Permita-me fazer uma sugestão ou duas sobre a preparação das amostras de um artista. Há pequena possibilidade de ser aceito como um artista profissional, sem um conjunto bem executado de amostras. Eu pedi ao longo deste livro que você retivesse os melhores trabalhos práticos para amostra. Não se limite somente aos problemas que propus. Se você quer trabalhar com o desenho da figura humana, então prepare as amostras para esse fim. Entretanto não apresente nus, uma vez que não há qualquer possibilidade deles serem utilizados. A excelência de seu desenho com a figura humana, no entanto, deve estar presente em seu desenho com trajes. Apresente um ou dois temas com garotas, talvez um homem, ou um homem e uma garota. Um tema com criança é sempre de valor. Mantenha seus temas com aspecto alegre para publicidade, e não se esqueça do apelo de glamour.

Todas as considerações precedentes valem também para ilustrações de história, embora as revistas estejam interessadas em caracterização, ação e drama também. Se você quer trabalhar com cartazes, a sua abordagem deve ser diferente, já que aqui a simplicidade é de suma importância. Não misture os seus trabalhos, o que eu quero dizer é que você não deve enviar um desenho, obviamente, pensado para um cartaz ou ilustração publicitária para uma editora de revista de ficção. Tente ajustar a sua apresentação para as necessidades do seu cliente. Não envie uma grande série de desenhos. Um diretor de arte pode tirar conclusões do que ele espera de você a partir de suas duas ou três primeiras amostras. Ele é um sujeito ocupado. Ele perscrutará ao longo dos seus trabalhos o tratamento, os materiais empregados, se são variados e se foram bem empregados. Se ele olhar para vinte desenhos, ele estará apenas sendo educado. Não importune o homem.

Um bom método de apresentar a si mesmo é montando pequenos pacotes de cópias fotográficas de suas amostras. Estes podem ser enviadas para muitos clientes potenciais, juntamente com o seu endereço e número de telefone. As pessoas interessadas vão entrar em contato com você. Eu segui esse esquema quando tive que montar o meu próprio estúdio, depois de trabalhar por vários anos em diversas Organizações de arte. Eu fotografei provas do trabalho que eu tinha feito para essas organizações. Essa estratégia trouxe resultados que valeu a pena. Muitos novos clientes foram trazidos à luz.

Aconselho também que comece a montar uma biblioteca. Há muitos bons livros sobre arte: anatomia, perspectiva, o trabalho dos antigos mestres, e arte moderna. Compre tudo o que você puder pagar. Leia revistas de arte. Muitas sugestões valiosas virão para você desta maneira.

Embora eu tenha enfatizado a figura humana, parte do seu tempo deve ser dedicado a outros assuntos sobre desenho. Desenhar animais, natureza-morta, móveis, interiores, ou qualquer outra coisa que provavelmente se constituirá em acessórios para a figura humana. Esboçar e pintar exteriores é maravilhoso para treinar seu olho para a cor, o valor bem como as formas.

A pintura vai ajudar o seu desenho, e vice-versa. As duas estão tão interligadas que não devem ser pensadas como distintas e separadas. Você pode pintar com um lápis e desenhar com um pincel.

Para praticar as cores utilize fotografias coloridas que você puder encontrar nas revistas para reproduzi-los a cores utilizando óleo ou aquarela. O pastel é um meio agradável para a prática. Também existem muitos tipos de lápis de cor para experimentar.

Essa profissão apresenta sempre desafios constantes e você nunca sabe para o quê será chamado podendo ser desde uma torta de limão até uma madona. Contanto que haja luz incidindo sobre ela, tenha cor e forma, podemos torná-la interessante. Lembro-me de uma campanha publicitária, publicada há alguns anos atrás que abordava um tema tão prosaico como utensílios de cozinha esmaltados. Mas o que o artista fez tornou tudo muito requintado. Tem também as aquarelas do Henry Maust que anunciava presuntos e alimentos. Elas

eram tão bem trabalhadas quanto aquelas obras de arte de aquarelas inglesas.

Coisas simples como alguns vegetais no jardim, um vaso de flores de corte, um velho celeiro, apresentam todos os problemas que para interpretá-los é preciso dominar o assunto a fundo. Cada um destes pode ser um veículo para a sua expressão pessoal. Cada um pode ficar tão bonito a ponto de se tornar digno de um lugar numa galeria de artes plásticas. Esse é o escopo das coisas que consiste em ser visto, sentido e interpretado. As nuvens estavam lá para Turner; elas estão aqui para você e estarão aqui para os seus bisnetos. As qualidades da luz sobre a pele estão presentes aqui para você como estiveram para Velásquez, e você tem tanto direito de se expressar como ele tinha, e muito menos superstições e preconceitos para serem enfrentados. Você pode montar uma bacia de maçãs quase tão idêntica quanto às de Cézanne, que deu uma mensagem duradoura para o mundo da arte.

Você pode observar por si mesmo a névoa da atmosfera que fascinou Corot ou a explosão de luz do crepúsculo que encantou Innes. A arte nunca morre –ela apenas aguarda os olhos para ser vista e mãos e cérebros para ser interpretada. As ondas pintadas não deixaram de quebrar com Frederick Waugh e esses quadros não serão esquecidos com o crescimento contínuo do rádio. A sua disposição existem materiais que você nunca sonhou, temas que nós não podemos imaginar agora. Você terá novos objetivos para a arte que nunca antes existiram. Eu acredito que o corpo humano tem tido um aumento na beleza, embora seja pouco perceptível para nós. Pense em como os padrões mudam, por exemplo, de uma garota moderna ao lado de uma empregada doméstica dos seios grandes dos tempos de Rubens. Seria um pouco difícil imaginar uma de suas beldades caminhando pela avenida vestida de calça comprida. Duvido que as suas modelos favoritas poderiam chegar diante dos juízes em um de nossos inumeráveis concursos de beleza.

Todas as coisas que não foram feitas na arte ainda poderão vir a existir. Eu não acho que os nossos ossos e músculos irão mudar muito ou que a luz vá brilhar de forma diferente, de modo que todas as boas regras poderão permanecer imutáveis. Eu só posso dizer que você deve ter a coragem de suas convicções, acreditando que esse caminho seja o melhor para você e para o seu tempo. A sua individualidade sempre será o seu precioso direito e deve ser valorizada. Aprenda dos profissionais tudo o que você puder assimilar e que puder se tornar uma parte de você, mas nunca silencie a pequena vós dentro de você que sussurra: “eu gosto mais do meu jeito".

CONSIDERAÇÕES FINAIS

GRATIDÃO

Para o Senhor Deus Todo-Poderoso, consagro esse trabalho. Tenho a convicção de que sem Ele não teria nem pensado em iniciar tal empreitada. Até ontem essas coisas eram impossíveis pra mim, hoje é um sonho que se tornou realidade. E não bastando isso Ele ainda trouxe várias pessoas (os membros do Projeto) para me ajudar. Com humildade sou muito grato.

AGRADECIMENTOS

- A todos os Membros do Projeto Desenhistas Autodidatas pelo fato de acreditarem na proposta e por me darem suporte (quer seja pela sua adesão como também pela divulgação e aquisição de outras obras já traduzidas) para que o trabalho possa continuar andando.
- Agradeço ao próprio Andrew Loomis. Para ele não foi fácil escrever esses livros em meio a tantas comissões que tinha pra atender e mesmo assim compilou uma obra tão competente e necessária como se tivesse tido todo o tempo do mundo para tal. É bem verdade que já se passaram vários anos desde o surgimento desse título e poucas obras hoje podem se equivaler em conteúdo, sendo, inclusive, recomendado nas maiores academias de arte por todo os Estados Unidos. O autor é citado e recomendado por vários artistas respeitados em todo mundo.